3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



GAME集中营



模拟仿真游戏专辑

大航海时代Ⅱ
武将风云录
尖端大战略
信长的野望——霸王传
树帝战记
模拟农场

暑期特大号

一九九五
总12期
7

次世代最新情报
日本GAME界面面观
梦幻模拟战Ⅱ邪道攻略

电子游戏软件
TV Game Software

LIT 游戏卡系列产品

电子游戏机已普及到每一个家庭，如果能利用它进行辅助教学，对家庭、对社会都将是一件很有意义的事情。使玩游戏机的孩子们不仅仅将游戏机用于游戏，还可以进行学习。

为此，我公司投巨资，召络天下软件开发英才，依照教学大纲，现已开发出中小学各科的全系列教学节目，并且各种形式的学习节目还将源源不断的推出。

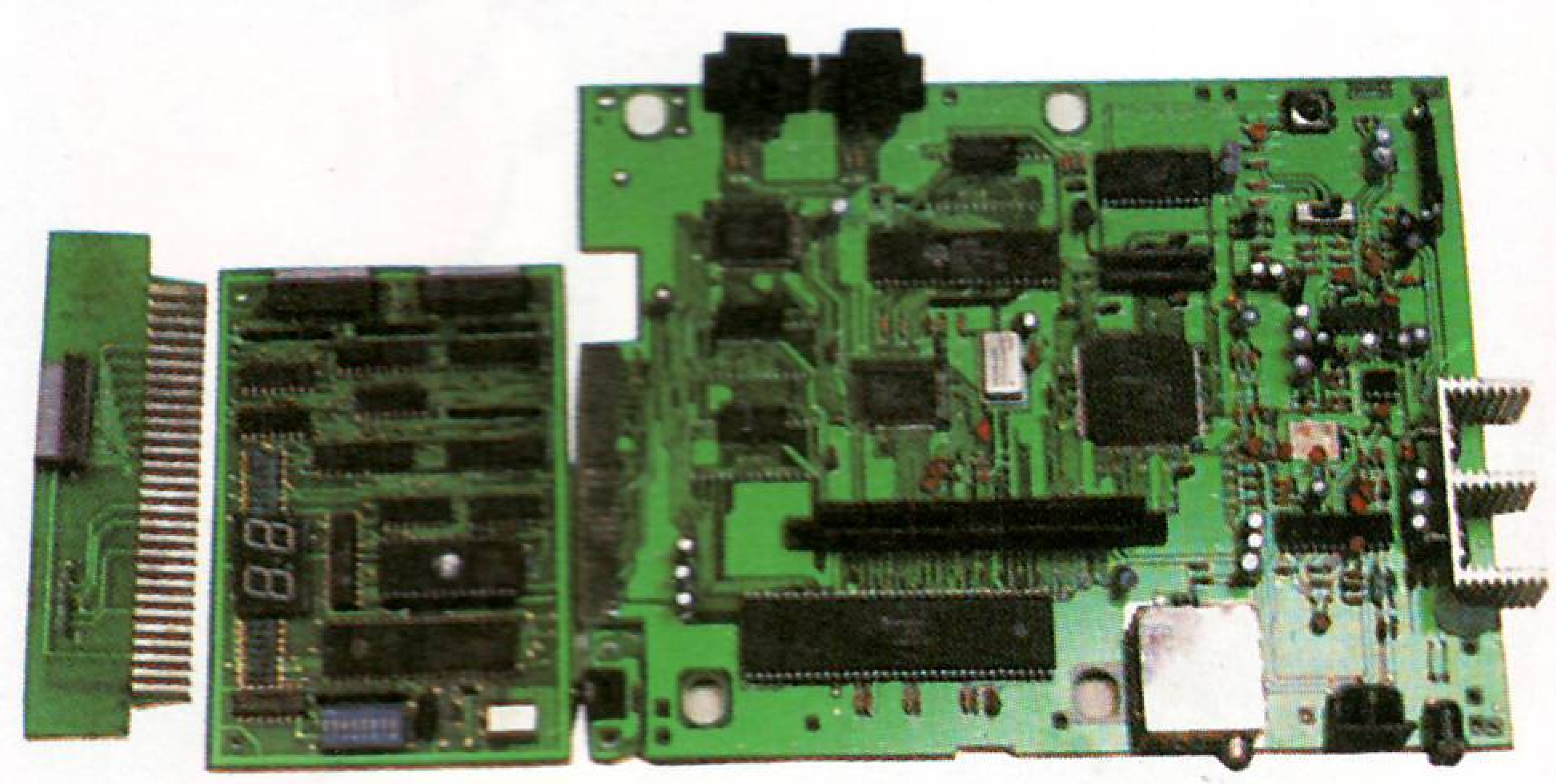
这套学习节目在普通家庭 8 位游戏机或学习机上便可使用，和 LIT 可重录型游戏卡配合，用户只需投资购买一块 LIT 游戏卡的费用，以后再支付少量的录制费，便可以使用到本公司推出的大量学习节目，这是 LIT 学习节目＋LIT 可重录型游戏卡的最完美的结合，缺一不可。



LIT 可重录型游戏卡除用于学习节目外，还可用于游戏，有用于 8 位游戏机的 C0、C1 和 16 位游戏机的 S1、SX 及 SFC 转换卡等型号，其区别除用于机型不同外，就是容量大小不同，即每块卡每次存储的节目多少和大小不同，你可根据需要选择。



开游戏机房，换节目电脑板是机房老板的一件烦恼事情，少则数百元，多则几千元，本公司推出的 LIT 街机可换节目电脑板，是采用 16 位或将来出现的 32 位游戏机主板，配上相应可用于营业投币或计时的控制板，由于所采用的主板游戏节目内容丰富，更换节目的费用低，所以一定程度上解决了机房老板的苦恼。



复录设备用于经销商向用户提供复录节目服务，由于是针对非专业人员设计的，所以使用比较简单。目前我公司生产的最新型 SN 复录设备，可用于对以上所有型号的 LIT 可重录型游戏卡进行录制。

在经销商处进行节目录制时，先用擦除器将 LIT 卡上的节目擦除掉，然后插在写入机上，只需几分钟，便可将你所选的节目录入 LIT 卡，经销商处有很多新的学习和游戏节目供你选择。



李氏企业　深圳市金脑电子科技有限公司

地址：深圳市宝安区西乡新安五路 77 区 25 栋

邮政编码：518102　**业务电话：**0755—7900837（**带传真**）

电话：0755—7907900（**三线**）

大事·小事·猪脑子

主编 熏 风

连着两期都谈中国电子游戏业的大事，免不了忧国忧民，以天下事为己任的心态。虽然赢得了许多读者的认同甚至是激愤的眼泪，但我们深知，在中国这样一个古老而充满了“东方人智慧”的国度里，这眼泪和激愤是太天真了。也许哪一天，我们不知不觉中也会在中国文化的酱缸中打个滚，洗个澡，那时的心态一定会平和与超脱许多。不过我们还是喜欢青年人的眼泪与激愤，尽管这无用，幼稚和天真。

好了，还是谈谈读者关心的琐事。这些在外行人看来的小事，对读者而言可能是极真切的愿望和需要，不然不会接到那么多同样内容的信。

一些读者来信说，杂志要开“天窗”的地方太多，尤其是一些参与性强的栏目，象“二手货市场”，“玩友俱乐部”，“大墙画廊”，“评刊表”等都要剪下寄回。好端端的一本杂志破了相，实在可惜。读者建议能否单印一张纸，夹在书中。“连猪脑子都想得出来”，一位读者愤愤地批评道。回答：不行。理由：邮电局有规定，不可以随便在杂志中夹东西，违者罚款。至于为什么猪脑子都想得出来的办法人却办不到，我们也拎勿清。

有读者提议，象94年第五期附录一样，把二手货市场和玩友俱乐部等另订成册，做为附录随杂志赠送。国外甚至港台早已实行此办法。回答：不行。理由：邮电局有规定，不可以随便夹带附录，违者罚款。至于为何国外和港台早已实行我们却办不到，我们也拎勿清。

今年纸张供应之紧张，涨价幅度之大，为建国以来所没有。杂志由胶版纸改为凸板纸，众小编都心存愧意。欲增加页码到80页以补偿闯关族的损失。询问邮局，回答：不行。理由：邮电局有明确规定，不许随便增加页码。违者罚款。呜呼！罚就罚吧，反正物质不灭，上交国家也不坏。

区区小事，本不欲公之于众。然事关读者心愿，一直如梗在喉，借此机会做个交待。

日前向一位玩友解释难处时，不料他满脸轻蔑地说：“小事一桩，走个后门不就全解决了。这样的猪脑子还办杂志？还当主编？用无类的话：追星去吧！”。

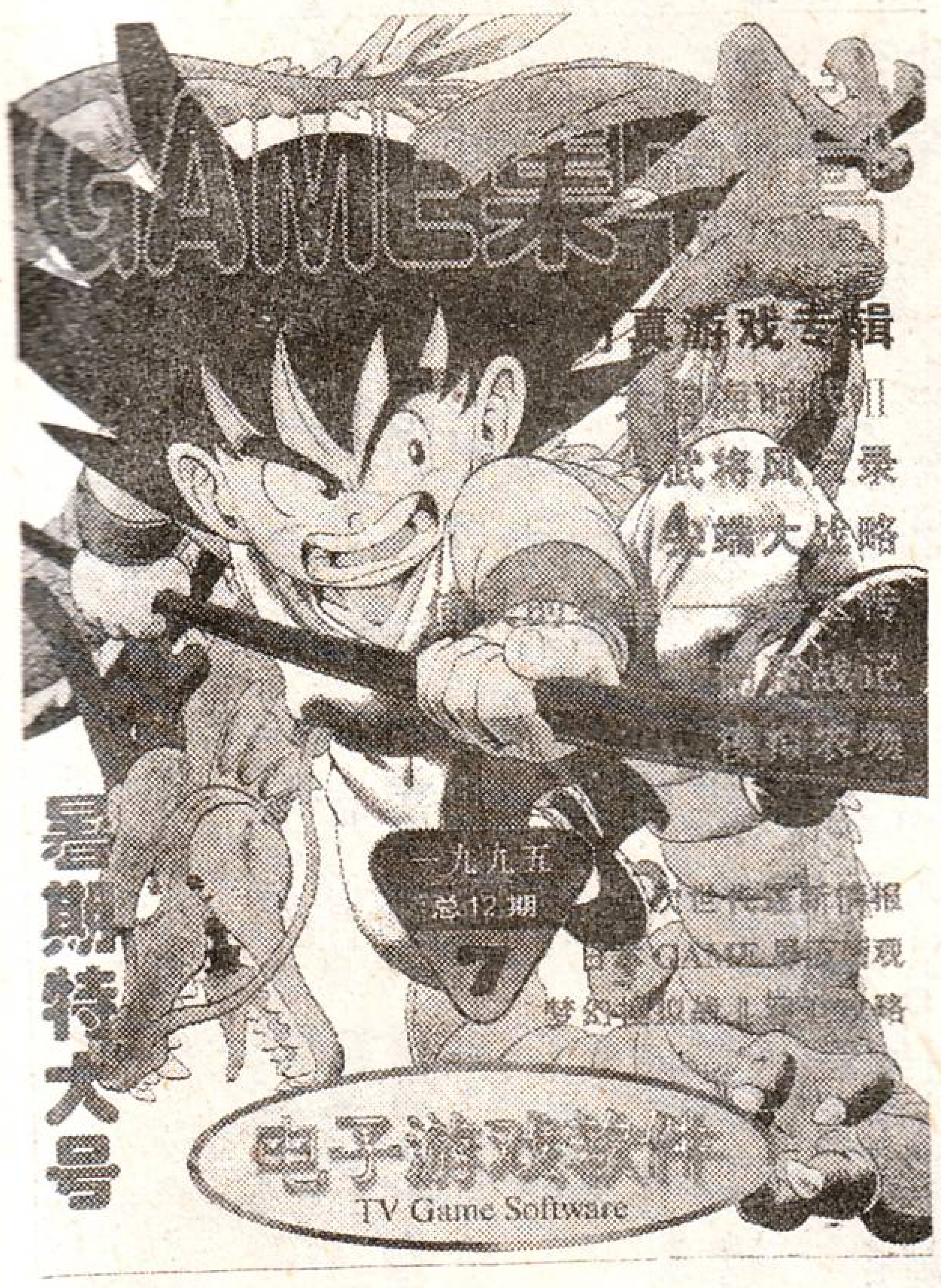
想起前些天还在洋洋洒洒地写中国游戏业发展大计的大文章，真是惭愧得紧。

大事·小事·猪脑子

主编 熏 风

95·7 期

电子游戏软件



月　刊
每月 14 日出版

主办单位　中国科协工程学会联合会
编辑出版　《电子游戏软件》杂志社
社　　长　文　若
主　　编　熏　风
副 主 编　丁　展
美　　编　苏　人
封面设计　王　跃

地址　北京东城区沙井胡同 15 号
邮编　100009
电话　(010)4041576

印刷　北京新华印刷厂
彩印　北京新华彩印厂
订阅　全国各地邮局
刊号　CNII－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号　82－648
广告许可证　京工商广字 0457
定价:4.50 元

■ 主编絮语

大事·小事·猪脑子 …… 1

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 4

海外采风 …… 7

电刑室手记 …… 80

模拟仿真游戏彻底研究 …… 9

■ SLG 综述

未来的王者 …… 10

■ 战略型

武将风云录 …… 12

■ 战役型

树帝战记 …… 13

尖端大战略(大战略二代) …… 14

信长的野望——霸王传 …… 19

模拟农场(PC·MAXIS) …… 18

大航海时代 II …… 22

■ 其他型

太阁立志传 …… 32

■ 附录

后记 …… 33

世嘉世家

F－22 战斗机 …… 36

梦幻模拟战 II 超级邪道攻略 …… 44

闯关族的家

闯关族的家 …… 62

大墙画廊 …… 65

二手货市场 …… 66

目　录

天堂任鸟飞

圣斗士星矢Ⅱ——黄金传说完结篇(FC) …… 38

东瀛专稿

■ 日本 GAME 界面面观之(二)

街机房与街机迷 …… 40

新游戏夜话

新游戏夜话 …… 41

大视野

次世代？次世代！ …… 48

形象的真实与动作的真实

——动作游戏的真实性 …… 52

蓦然回首

■ 三国游戏纵横谈(十)

鸟枪换炮——《吞食天地》一代到二代的变化 …… 51

新手培训车间

RPG 与 SLG 的存储 …… 53

■ 游戏机进化论第 3 讲

CG 与 CD—ROM …… 54

三栖人

且把金针度与人 …… 55

秘技天地

秘技·偏方 …… 59

电玩大排档

真·圣剑、小叮咄·友情传说 …… 76

RPG 工具、龙珠 Z 超悟空传 …… 77

新 SD 战国传·大将军列传、天地双雄 …… 78

跆拳道、飚车王 3 …… 79

下期要目

专稿

《街霸》老树新枝

电影版街霸(次世代机)

街霸 ZERO(街机)

光之继承者

摔角霸王

手掌机异军突起

电玩大排档扩大版

MD－CDX 便携一体机揭秘

三栖人

鸟山明的另一个世界

游戏机种缩略语

FC	任天堂红白机
SFC	超级任天堂
MD	世嘉五代机
PC－E	NEC8 位游戏机
GB	任天堂手掌机
GG	世嘉手掌机
GT	NEC 手掌机
SS	世嘉 SATURN
PS	SONY PLAY STATION
PC－FX	NEC 32 位机
3DO	3DO 规格主机
NEO·GEO	SNK 16 位机

好消息

本刊自95年下半年起全部改为80页！嚎YOU根！

游戏新闻眼

导购篇

“嘀铃铃……”，随着最后一科考试结束的铃声响过，沉默了一个学期的“羔羊们”终于被各校BOSS放羊了。

可爱的、令人精神百倍的暑假又回来了。考试成绩不错吧，闯关弟兄们！那就快点儿把跟爹娘签订的条约——买一台游戏机，去兑现吧！

16位机在我国部分大城市中已经进入成熟期，一些中小城市也在积极跟进。对于想购买16位机的朋友，建议在世嘉公司的MD及任天堂公司的SFC这两种主机中挑选一种。

16位机的主力军——MD。

该机在国内出现已久，大概四、五年啦。主机现多为组装，故价格较为便宜。软件方面由于南方（一直向南看，别过赤道就行了）有一批“目光远大”的“捞世界”，而使盗版MD卡带品种繁多，近来大作不断，价格亦趋于稳定。故在我国16位机中售出量最大，据保守估计全国个人持有量大概在30000～40000台。由于SEGA公司十分注重开发主机周边系统，与MD主机配套的MEGA—CD可运行专用CD—ROM游戏，效果不凡。最近，市场又出现了MD的一体机MEGA—CDX，可运行MD卡带及CD—ROM，价格合理，又可以听音乐CD，所以想购买SEGA产品的朋友不妨直接购买一体机。但是由于国内某行业人士的“努力”不够，MD—CD节目在国内还不很多，相信随着MEGA—CD拥有量增加，现状将有所改观。值得玩友注意的是，如果家中的电视可以接收N制信号的话，最好买原装N制的MD，不但质量有保证，而且效果也会比PAL制MD稍好一些。

举手推荐——新星16位世家学习机

学习机终于有了新突破，十六位学习机已由天津新星公司于六月初推出。对八位学习机我们一直持消极态度，认为它实际是一种倒退。但这次新星十六位学习机，我们投推荐票。（我们不参加商业活动，自信没有商业目的）原因是A：十六位游戏机代表了中国游戏业的大趋势。B：价格较为合理适中。C：又能学习又能玩世嘉卡，跟爹娘也好张口啦。该机保修一年，全国20个大中城市联保维修。想买的话，可直接汇款到新星公司销售部（地址可参看广告）。

另：据说新星已收购美国AMIGA32位游戏机，可玩专用CD游戏及收看影碟。价格据说是4000元左右！推出时间大约是95年底。

16位机的后起之秀——SFC

该机虽然在国内出现才两年多，但因为有一个得天独厚的好帮手——磁碟机，颇受一部分玩友青睐。SFC主机并不太贵，但加上一部磁碟机的话一次性投资就比较可观，故国内持有量据保守估计约有5000～7000台，远不如MD数量多。SFC的宗旨是软件制胜，故软件数量很多，有一千余种。只要有一台32M容量的磁碟机，便可在几乎不花钱的情况下，玩到大量游戏，这是任何机种都比不了的。SFC最好与磁碟机配套购买，我们推荐博士Ⅵ，质量较为稳定，各方面性能也较高。家里电视若没有N制，就需要买一个制式转换器，推荐买画皇牌，约170元左右。最近，市场上出现了一批组装SFC及博士Ⅵ碟机，与原装机区别很明显，质量极次，千万把钱捏紧啊！

影响不大但玩意儿不差

另外，还有NEC公司的DUO—R，SNK公司的NEO·GEO—CD两种16位光盘游戏机。DUO—R是PC—E系列机种之一，动画处理能力很强，加之使用大容量的CD—ROM，使得游戏中有大量的具有动画效果的画面，非常漂亮，过瘾，音效采用了ADPCM音源，所以人语效果非常好，是一款不错的主机。NEO·GEO—CD是目前家庭用16位机中性能最优秀的机种。SNK公司原先与街机软件通用的家用机NEO·GEO，由于软件容量大价格太高，就连日本也没有普及。所以推出软件相对廉价的机种NEO·GEO—CD，并将本公司许多成功的NEO·GEO的节目，全部原汁原味地灌制在CD—ROM中。代表作有《真·侍魂》、《四国战机Ⅱ》、《饿狼传说SPECIAL》等等。以上两种主机在国内出现时间不长，由于价格高软件少而贵，故销路很小。倒是开游戏厅买这两种主机比较划得来。

钱紧，悠着点

中国真是个典型的发展中国家。商店的柜台里8位机，16位机直到32位机相容共存。各种次世代主机均以优异的性能使得每一位电玩迷目瞪口呆。但由于主机价格太高了，软件高达600～700元一张，短时间内个人购买绝不会很多的。值得一提的是次世代主机3DO由于出现时间较早，又因为香港个人拥有量颇可观，故盗版软件盛行。到目前为止，共有百余种软件在国内有售，价格在80～150元之间，加之主机不到4000元，所以有些心急而颇多MONEY的玩友已经捷足先登。据信3DO在国内持有量有500～700台，占次世代主机之首。其它主机就可说是凤毛麟角了。我想对有购买次世代主机意向的

朋友说的是，由于次世代主机性能均非常好，且各有千秋，所以购买时要重点考虑自己偏好的软件风格。其实，我觉得在目前国内状况下，购买次世代主机还为时过早，因为手中若只有几款软件的话，主机的使用率就太低了。有谁总守着一款游戏玩个没完呢？即使它的魅力值高达一百。

可以躲在被窝里玩的游戏机

最后，谈谈关于手掌机的趋势。近来国内手掌机的销路正逐渐看好。这里指的不是只有单一节目的手掌方块机，而是可更换游戏的手掌机GB和GG。GB是任天堂公司的黑白液晶手掌机GAME BOY的缩写。该机目前在全世界掌机中销量最大，软件最多。而任天堂公司在深圳设厂制造GB，使得价格能够为我们接受。只是软件目前以合卡形式为多，一般十几个制作比较细致的稍大容量的节目合在一个卡内，价格仅为300～400元。但种类以ACT及STG为多，RPG及SLG较少。GG是SEGA公司的彩色液晶掌机GAME GEAR的缩写，该机不仅可以玩游戏，还可以当电视看，当然必需配备接收器。但该机缺点是消电量大(6节5号电池用2小时)，软件国内少，故销量不如GB多。手掌机销路渐好，主要原因是由于携带方便，玩时可不影响别人，对于大多数只有一台电视的家庭很适用。下期(八月号)我们将详细介绍各种手掌机的性能及软件。

写了这么多，你可想好买哪一部主机啦，请参看下面的价格表，向你爹妈诉说出你的FINAL FANTASY！

游戏主机及硬件设备参考价格表

名称	对应媒体	参考价格(元)	名称	对应媒体	参考价格(元)
原装MD Ⅱ(NTSC)	卡带	950～1200	台湾组装MD(PAL)	卡带	700～850
小教授MD(PAL)	卡带	580～620	小教授MD Ⅱ(PAL)	卡带	640～680
原装MEGA—CD Ⅱ	CD—ROM	1700～2200	原装MD—CDX(PAL)	卡带及CD—ROM	2450～2600
原装MEGA—JET(NTSC)	卡带	800～850	原装美版SFC(NTSC)	卡带	950～980
原装日版SFC(NTSC)	卡带	1200～1300	组装美、日版SFC	卡带	900以下
超任专用磁碟机博士Ⅵ(16M)	3寸磁盘	1550～1650	博士Ⅵ专用16M扩充芯片	——	670～680
超任专用磁碟机UFO(34M)	3寸磁盘	2300～2600	GAME BOY(国产原装)	卡带	450～530
GAME GEAR(原装)	卡带	700～850	松下3DO规格主机FZ—10(NTSC)	CD—ROM	3700～4100
三洋3DO规格主机TRY(NTSC)	CD—ROM	3600～3800	SEGA 32X提升器	卡带及CD—ROM	1900～1950
SEGA SATURN(土星、NTSC)	卡带及CD—ROM	4800～5300	SONY PLAYSTATION(NTSC)	CD—ROM	5000～5500
NEO·GEO—CD(NTSC)	CD—ROM	4300～4800	NEC FX(NTSC)	CD—ROM	3650
NEC PC—E DUO—R(NTSC)	CD—ROM	2100～2500	16位世家学习机A型	卡带	1388
16位世家学习机B型	卡带	898	16位世家学习机C型	卡带	798

推荐篇

暑假之间，除了要完成与老师家长签订的契约——暑假作业，另一件重要的事情就是要大玩特玩，好好轻松一下。在这里我向大家推荐一些较新较好玩的游戏节目，让它们陪伴大家渡过这段美好、自由、炎热的时光。

超级任天堂软件目前相对于春季的大量高容量的超级SLG及RPG来说，近一段时间攻势有所减弱。这也算是在下一次高容量超级SLG及RPG(如《圣剑传说3》、《勇者Ⅵ》、《战斗机器人列传》、《皇家骑士团列传》等)到来之前，让玩家休整一下吧。不过玩家也闲不下来，各类型均有一流新作品出台，等着你去玩呢。

RPG类首推《艾尼沙外传》(SF16205)和《魔法阵克鲁克鲁》(SF16197)。所以，SFC的玩家不用担心没有好的RPG玩。另外，ASCII的著名作品《巫术Ⅵ——禁断之魔笔》终于推出了，喜欢这个系列的朋友千万别漏掉呀！

SLG游戏以IMAGINEER最新从电脑上移植的《模拟城市2000》最值得一玩，通过该游戏，你就能了解到

作一名市长有时的确是很辛苦的。

在ACT节目中,《超级炸弹人3》(SF12201)比前作更有趣、更过瘾!增加了许多的新系统,最多可以5人对战。笔者曾与一群朋友整夜沉醉于其互相陷害的乐趣中。另外,有几款美版对战游戏也值得一玩。《超人格斗战》(SF24055)以SUPERMAN、BATMAN等人物为主角。《粘土战士(马戏团之王)2》(SF24035)是一款质感和操纵性比前作更强的搞笑节目。

SPG类节目中,IPOCH公司的足球游戏《'95J联盟》(SF16186)是画面及操作性都不输前作的节目。只不过有KONAMI的《PERFECT 11》(SF16137)在,《'95J联盟》想坐头把交椅还不容易。最近,关于日本联赛的体育游戏非常多。相反,其他优秀的联赛(如英国足球联赛)就几乎没有,这算不算日本人对世界的文化侵略呢?不过,消费者的标准只有一个——价廉物美,其他因素皆为次要。不过,不久将会有一款以意大利甲级联赛的足球游戏出台,足球迷们可大过其瘾啦!

以上推荐节目中所标明的磁碟编号,为目前国内最为流行的"博士"版磁碟编号,这也是我推荐大家买"博士Ⅵ"的原因,买其他牌子的可能会有不兼容现象。但由于目前磁碟编号比较混乱,同一游戏号码可能上下差一两个,这里提供的编号仅供参考,拷贝时需要留意查找。

虽然从去年的调查中显示出本刊读者中玩电脑游戏的比例很小,但必竟只是去年的情况。随着电脑价格的下降,普通家庭购买电脑越来越多了,玩电脑游戏的人也越来越多了。但若想用电脑玩游戏什么才是比较标准的配置呢?去年的标准是386DX40,4MB内存,再加一块声霸卡。而今年的标准比去年有了提高,需要486DX33,8MB内存,声霸卡和光盘驱动器。至于硬盘空间嘛,当然是越大越好啦!在这样的配置下,才能玩到许多非常棒的游戏。当然,有更高的配置最好,那要取决于你的经济能力。明年的配置嘛,现在不敢想象,不能言之过早。

暑假中推荐大家玩《IRON ASSAULT》(金属冲击战),由Graffiti制作,VIRGIN代理发行。光盘版,硬盘空间2MB,486—33以上,4MB内存。这是一个类似《卡曼奇》的3D模拟射击游戏,不过不是驾驶直升机,而是战斗机器人。玩家扮演一名雇佣驾驶员,驾驶机器人去完成各项艰巨任务。《卒业》是著名的9801养成游戏,需硬盘空间7MB左右。主角扮演的是某高校3年B班的新任班主任,任务是调教五名性格不同的女学生,让她们成功的卒业(毕业)。

《X—COM》曾以粗糙的画面,呆板的音乐,丰富的内涵,获得了最佳游戏的称号。现在《X—COM Ⅱ ——TERROR FROM DEEP》已经发行,需4M内存,386—DX40以上。界面仍延续一代,环境从地面移至深海,难度大大加强,有种计算机作弊的感觉。

对于MD的玩家,比较新的游戏请参看介绍表。我推荐大家玩其中的《摔角霸王》及《蛮人争霸战》两款32M游戏,除制作水准不俗以外,价廉物美也是这两款游戏的特点。其他的推荐游戏请参看前几期中本栏目及世嘉世家栏目。

最后,祝大家过一个愉快而充实的暑假!谢谢!

(本期新闻结止于5月31日)

责任编辑:邱兆龙

新上市节目内容及价格表(卡带提供:北京智乐王国、万和游戏一族,特此感谢!)

节目名	机种	介绍	平均价格(元)
摔角霸王	MD	英文名称:"SLAM MASTERS",capcom公司以32M容量制作,完整保留了在街机及超任中同名作品的风格,可惜少了二对二对战模式。仍有十名角斗士进行争霸赛,而且每人都有自己的必杀技。本刊95年第三期有详细介绍。	220
蛮人争霸战	MD	英文名称:"TOUGHMAN CONTEST",拥有制作最优秀体育游戏的EA SPORTS公司以32M容量制作的拳击游戏,打斗的感觉十分残酷。	220
海豚历险记3	MD	英文名称:"ECCO JR.",SEGA公司的又一款海豚系列的作品,容量8M,背景比前几作有了一定程度的提高,色彩非常明快、鲜亮。	110
战斗玛尼亚一大吟醸	MD	日文名称:"バトルマニア大吟醸",由VIC TOKAI公司以8M容量制作,是一款类似《绝对合体》的SGT节目,该节目武器系统较为特别,随着不断升级,所能使用的"保险"有很多种。	140
星际奇兵	MD	英文名称:"STARGATE",由ACCLAIM公司以16M容量制作的动作STG节目,根据同名电影改编,人物跑动时的过渡动作很顺滑,这也是老美拿手的吧!只是老有一种用枪打不到敌人的感觉。	150
真实谎言	MD	英文名称不用写了吧!由ACCLAIM以16M容量制作的俯视动作STG节目,SFC亦有同样版本。从电影上映到游戏出台的速度令人吃惊。游戏保持了ACCLAIM的风格,美版游戏味十足。	150

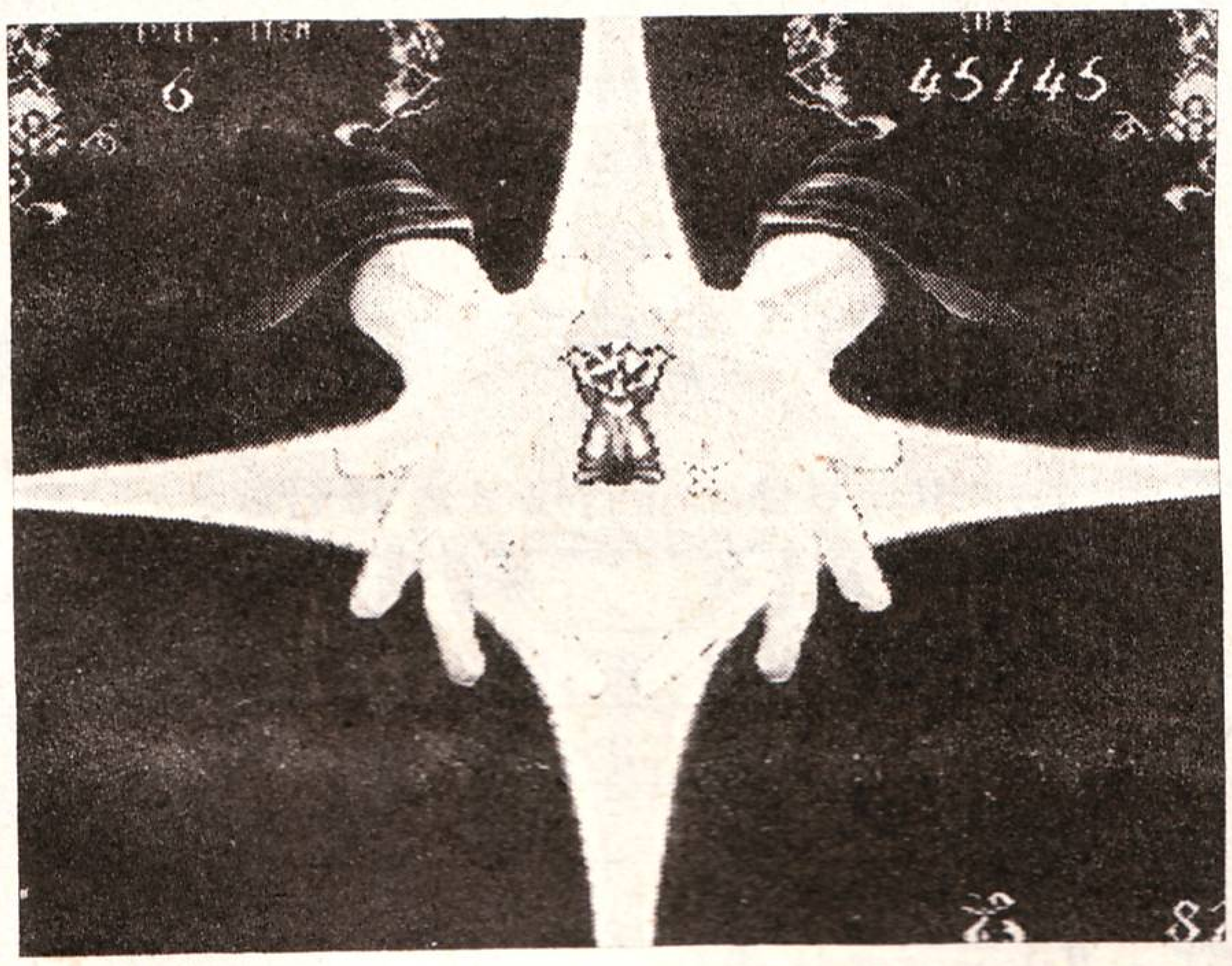
海外采风

Hello!“海外采风”已经几个月没和大家见面了。说到海外采风吗，照例是已公布而尚未出版的新软件介绍，SFC、MD、GB……(至于次世代机的软件，请参考有关文章，就不在本期的海外采风介绍了)。另外，还有些其它方面的新闻。

SFC

今年以来超任的RPG SLG大作迭出，而且动辙就是24M、32M的…诸如“魔兽王”、“火之皇子”、“史记英雄传”、“TALE”、“圣柜”等等已作过简介，本期继续介绍，GO—!

天地创造(ENIX、ARPG、32M)



艾尼克斯的名字，对于RPG而言本身就是质量的保证。这款全新的AR作品，是一个以“创世”为主线的节目，不仅是创造文明，而且创造大陆!并且当文明发展时，主角会得到更先进的装备及交通工具，据传还会有飞机呢!

圣剑传说3(SQUARE、RPG、32M)



史克威尔的“圣剑传说”出第三集了?!哇，哇哇!不再是AR，但仍有着ARPG感觉的战斗系统，而主人公共有六位之多，来自各不相同的国家，身怀各自的独特技能……至于画面吗，就无须推砌那些词汇来描述了吧!

未来勇士 ELFARIA Ⅱ(HUDSON、RPG、16M)，继承前作的系统，战斗时各属性的角色互相克制，并有多种多样的技术可开发……现在对于SFC的节目，16M容量都让人觉得有点小，不过对于画面和故事系统还是完全可以放心的。

此外的SFC新作还有著名的“美少女梦工厂”、“模拟城市”等均在策划中。另外，一批计划重现当年气氛的纪念版作品也将面世，如“三级火箭”、“忍者龙剑传”等。

MD

主要以32X做支柱，但也有几款卡带作品中酝酿中。

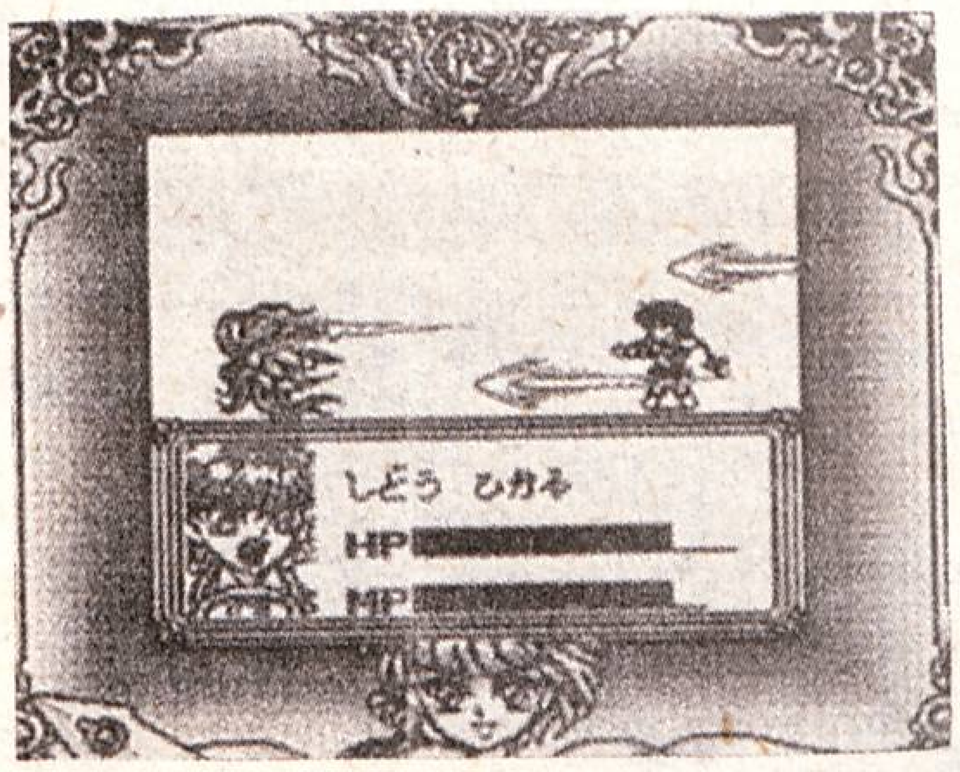
异形3(**大东海**、ACT、4M)

画面非常漂亮，气氛与电影十分接近。主角由你来操纵，是被抓获而死去，还是凭着超凡的身手冲出魔境?…你要不要试一试!

吸血鬼杀手(ACCLAM、STG、MD—CD)

在IBM及3DO等机种均有推出，精彩的电影片断，惊险的地狱搏杀……让你停止呼吸的枪击STG，当然也可以用手柄玩。

GB



在掌机中只有GB是黑白显示，如今却是风头最劲的机种，大量热门GAME连续出击!其中首推“第2次超级机器人大战G”(BANPRSTO、SLG)该作将FC同名作品在GB上复刻的“G”，画面极为漂亮;“魔法骑士利亚斯”(TOMY、RPG)，“魔法阵”(TAKARA、PRG)都会让RPG迷激动不已;ACT类HUDSON的“忍空”、“GB炸弹人2”正为广大玩家望眼欲穿。最后，最让人兴奋的消息该公布了:GB版“街霸Ⅱ”(八人版?)终于由CAPCOM正式宣布“发卖预定”!但具体时间不明。

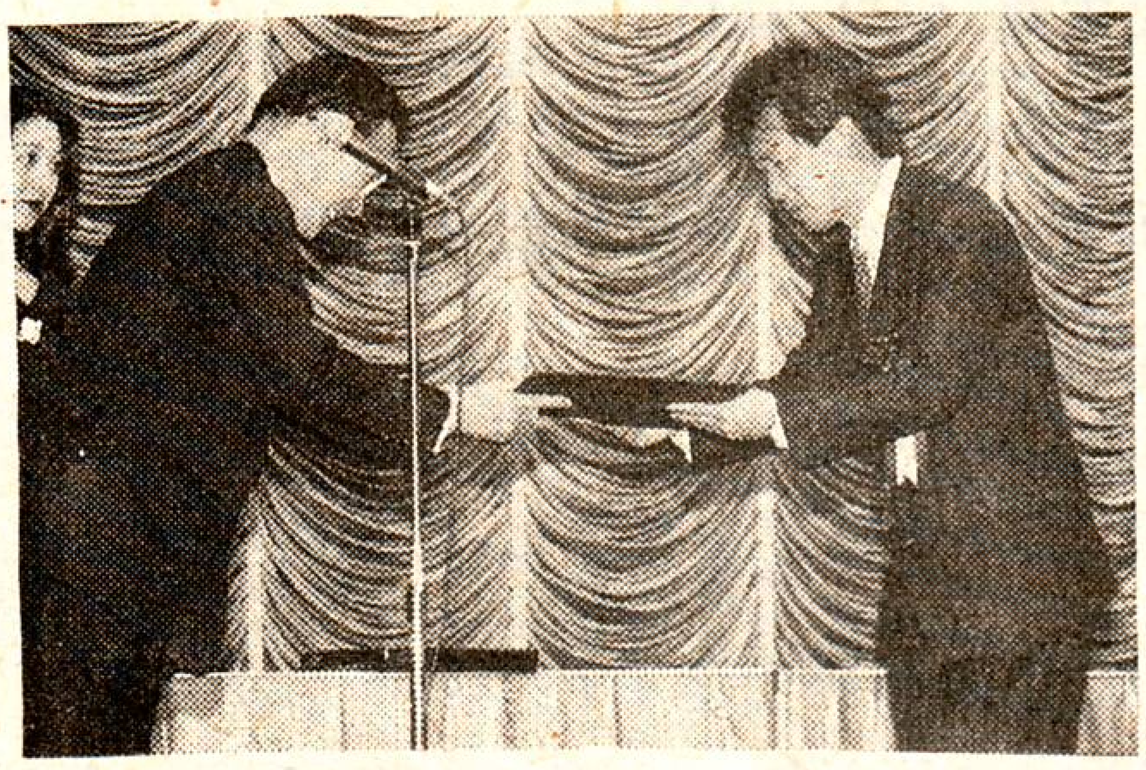
海外业界新闻



●在上次的“AOU特报”中曾报道过的SEGA街机新作“VR足球”，在5月初于代代木竞技场举行的“LIVE UFO ’95”盛会上再度成为人们注目的焦点。它是街机史上第一个全部采用POLY GONE的足球

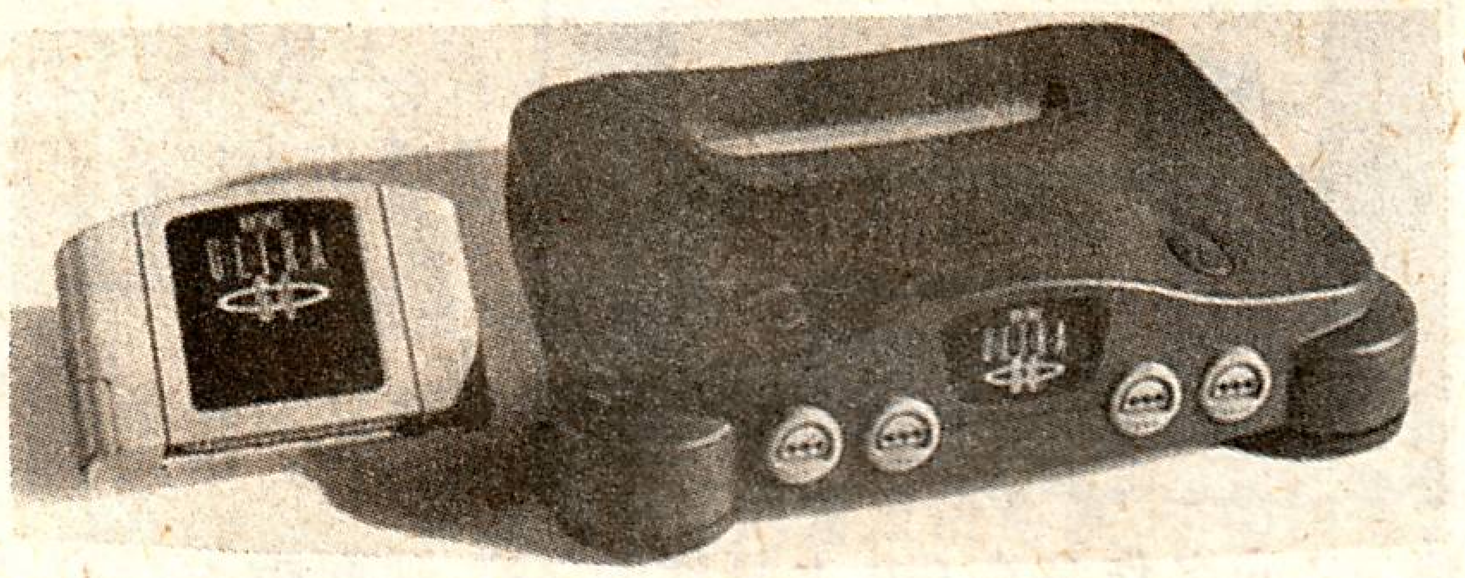
GAME，其操作方式及技巧也与以往的此类游戏有所不同。

●对应超级任天堂的卫星放送系统已经运行了近两个月，在最初的一段时间以文艺节目及消闲性质的GAME为主，而不久前有了令人振奋的消息：ENIX策划中的“勇六”将设置连续放送系统的剧情，即在游戏时若连接卫星系统可以将所接收的信息并入主地图，增加一个冒险的地域。并且卫星系统还计划今后的陆续放送一些老节目的任务资料。其中期待度最高的是FF6，不过史克威尔尚未表态。



▲“VR战士”之父铃木裕获奖当之无愧

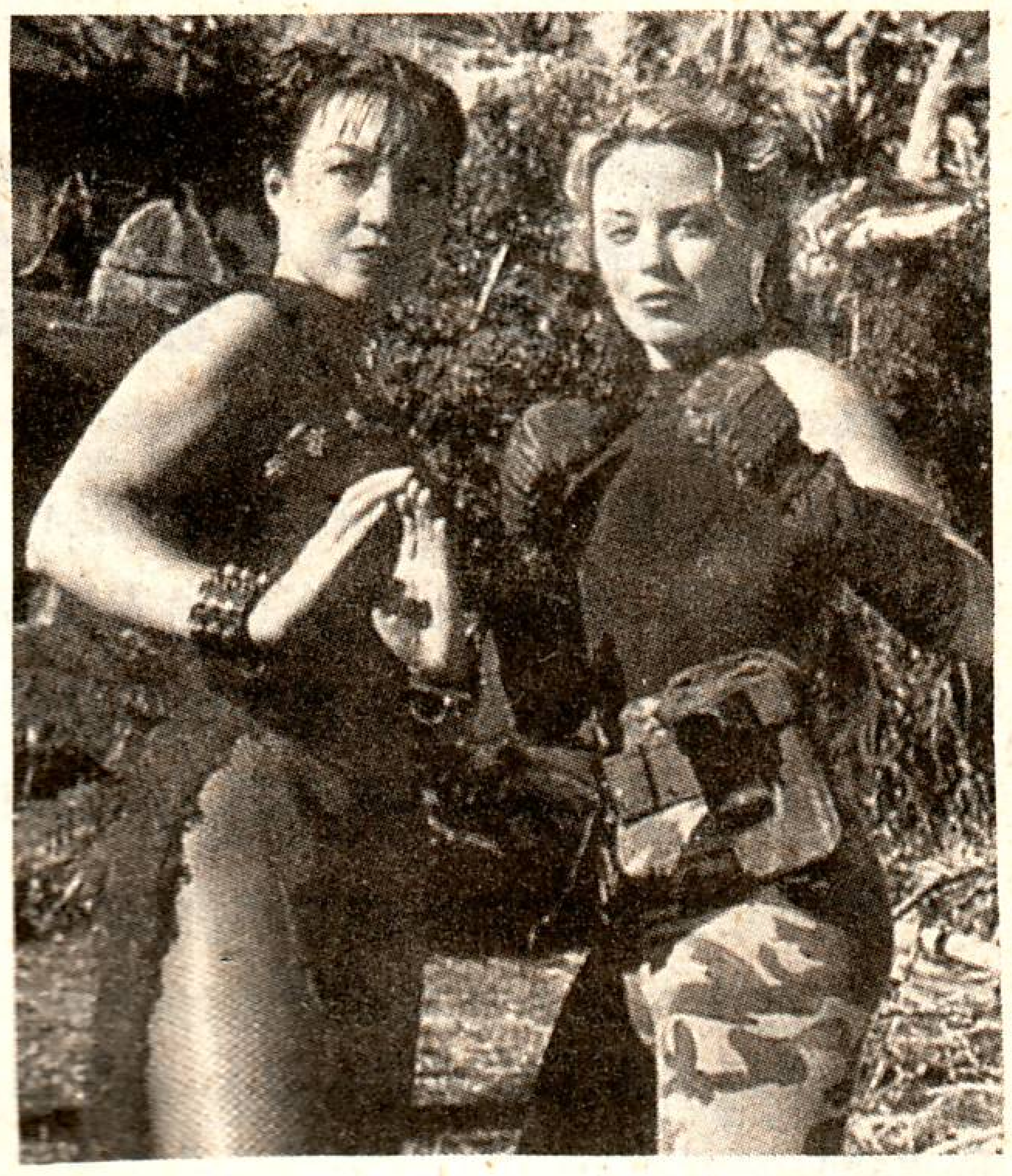
●4月25日，在读卖新闻社召开了日本SOFTWARE大赏’94表彰式。日本业界绝大多数代表人均出现在会场。软体制作人的大奖由市川电子的市川芳邦取走（该社以制作IBM—PC的软体为主）。MVP奖及最优作品奖为SEGA—AM2研的铃木裕及其作品“VR战士”取得。



●一直是人们传说中的任天堂ULTRA64，终于向世界展示它的外表，它最终仍然以卡带为媒体。从图片中可以看到主机能够同时连接4个手柄。价格方面，由美国任天堂宣布会控制在250美元以内，时间大约在96年4月，美、日及欧洲同时发售。

●受欢迎的电影几乎都会推出游戏，如“侏罗纪公园”、“真实谎言”。但因为游戏而动用巨资拍电影的情况就不多了，不过至少有一部电影大家都脱口而出，就是“STREET FIGHTER”。这部ACT巨片由HOLLY WOOD投资数千万美元，尚·云顿领衔主演，果然马到成功，受了许多GAME迷及影迷的欢迎。

片中角色的服装、必杀技基本与GAME相同，其中本田、桑吉尔夫在造型上更是十分神似。但故事情节与GAME的设定有着不少出入，总之，可以照着电影框架做出新游戏吧。当然了，实际上CAPCOM在PS、SS、3DO上都已有计划要推出真人版SF Ⅱ，剧情的片断及人物映像便是取自本片。



▲是你心目中的春丽和嘉美吗

●从三月份一个月的销售情况看，超级任天堂（SFC）在游戏软件上仍旧保持江湖地位，占全部市场销售量的55.2%。PLAY STATION（PS）以16.4%居第二位，世嘉SATURN（SS）以13.8%屈居第三。MD仅占0.6%。

游戏机本体销售争夺激烈，难分伯仲，一个月间SFC以5707台居首位，SS为5351台第二，PS为5059台屈居第三。但PS在最后两周连续排名第一，势头甚健，趋势甚好，令SS心寒。PC—FX三月份仅销出85台，惨不忍睹，在次世代机中落败已成定局。MD仅销出100台，可谓气数已尽。

海外HOT GAME排行榜（6月15日截止）

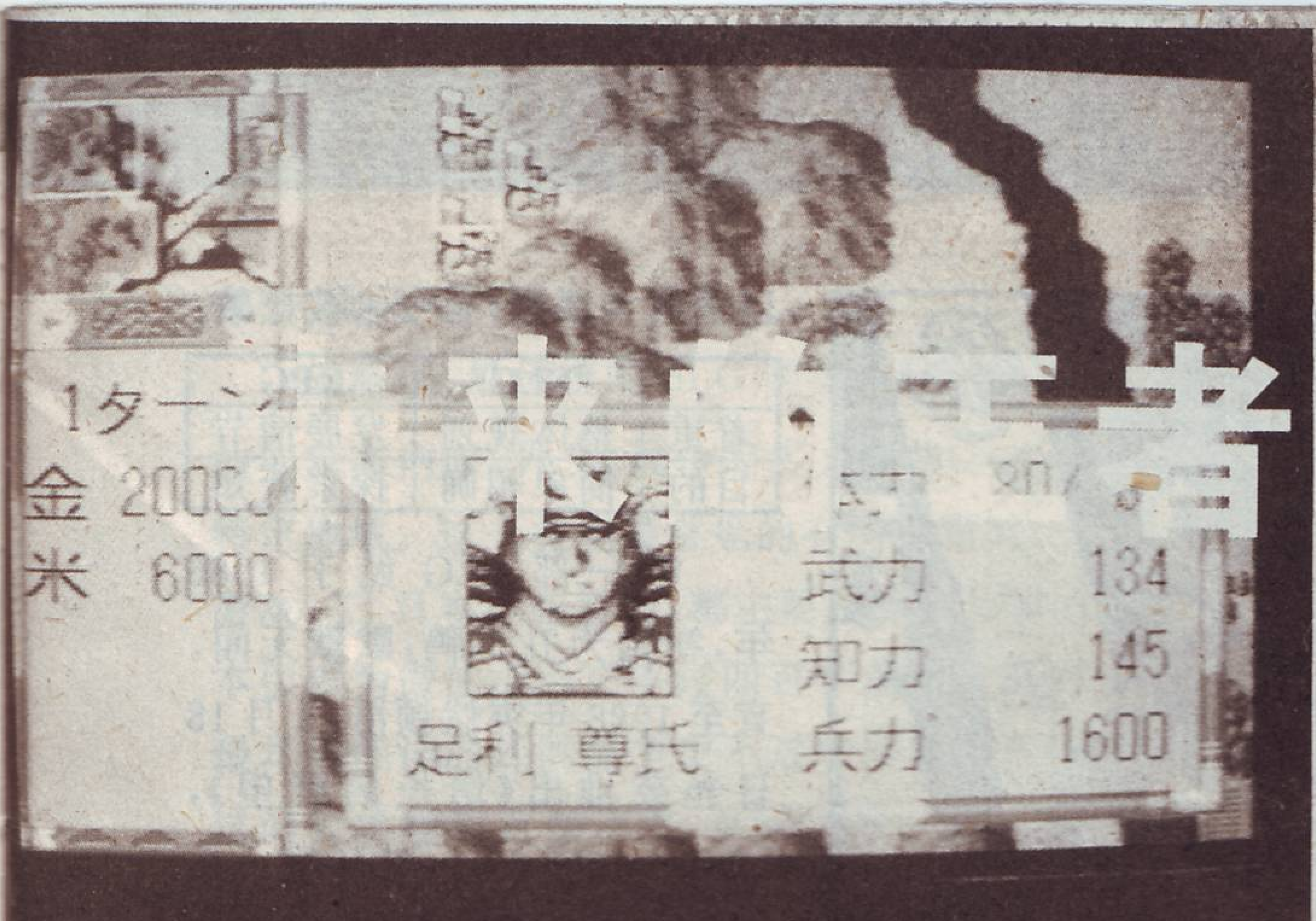
名次	名称	类型	厂商	机种
1	’95J联盟足球	SPG	IPOCH	SFC
2	超级炸弹人3	ACT	HUDSON	SFC
3	时空之旅	RPG	SQUARE	SFC
4	饿狼传说3	ACT	SNK	NEO·GEO
5	VR迷宫冒险	RPG	SEGA	SS
6	铁拳	ACT	NAMCO	PS
7	DAYTONA USA	RAC	SEGA	SS
8	火枪英雄	ACT	SONY	PS
9	PRG工具	RPG	ASCII	SFC
10	洛克人7	ACT	CAPCOM	SFC
11	龙珠Z超悟空传	AVG	BANDAI	SFC
12	电光赛车	RAC	NAMCO	PS
13	第四次超级机器人大战	SLG	BANPRSTO	SFC
14	超级大金刚	ACT	任天堂	SFC
15	三国志Ⅳ	SLG	光荣	SS

最后向大家公布，至本期发稿时已经有大量“街霸ZERO”及“真人版街霸REAL BATTLE ON FILM”的资料及图片入手，将在下期作详细报道，敬请留意。

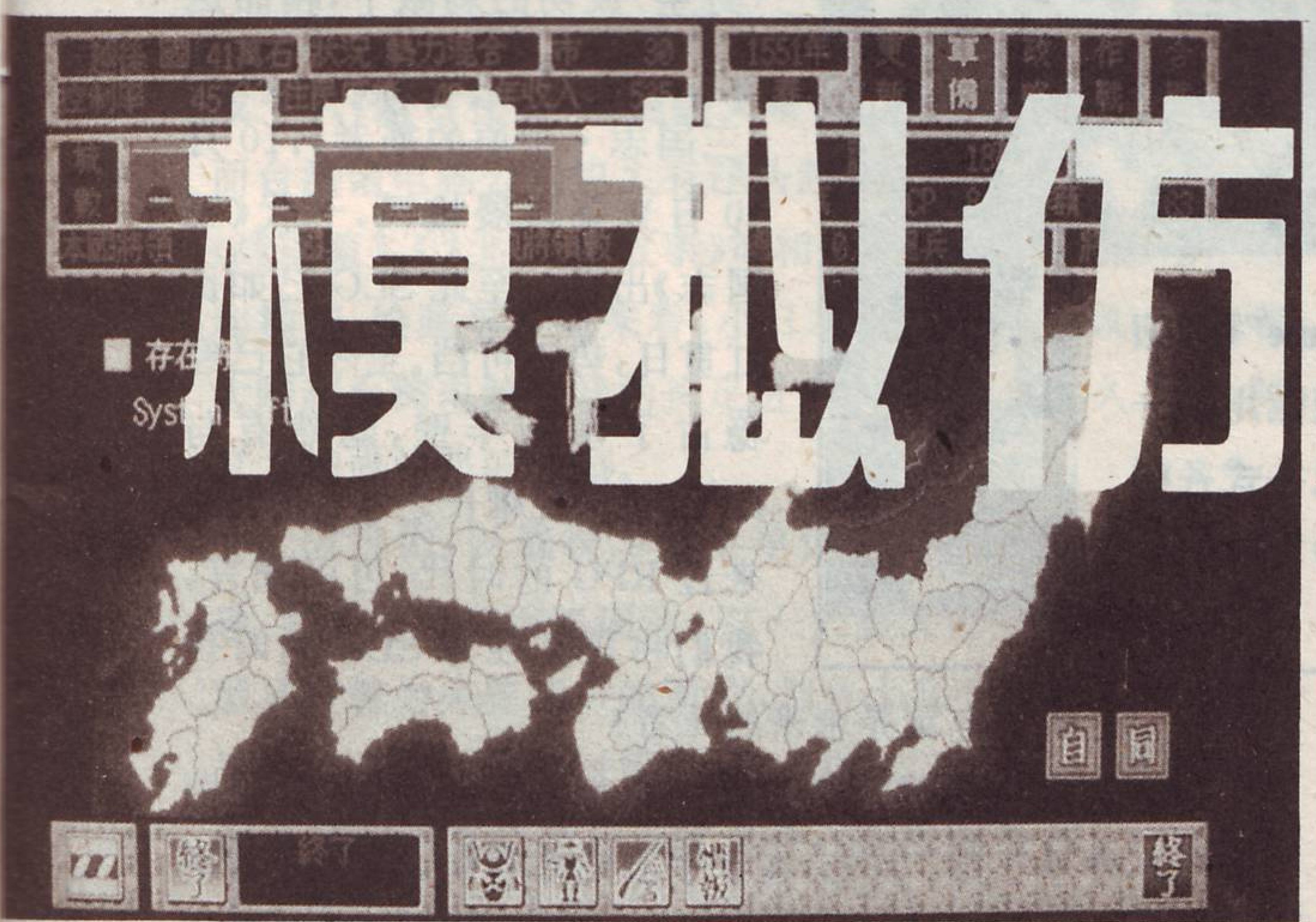
责任编辑：KING

模拟仿真游戏

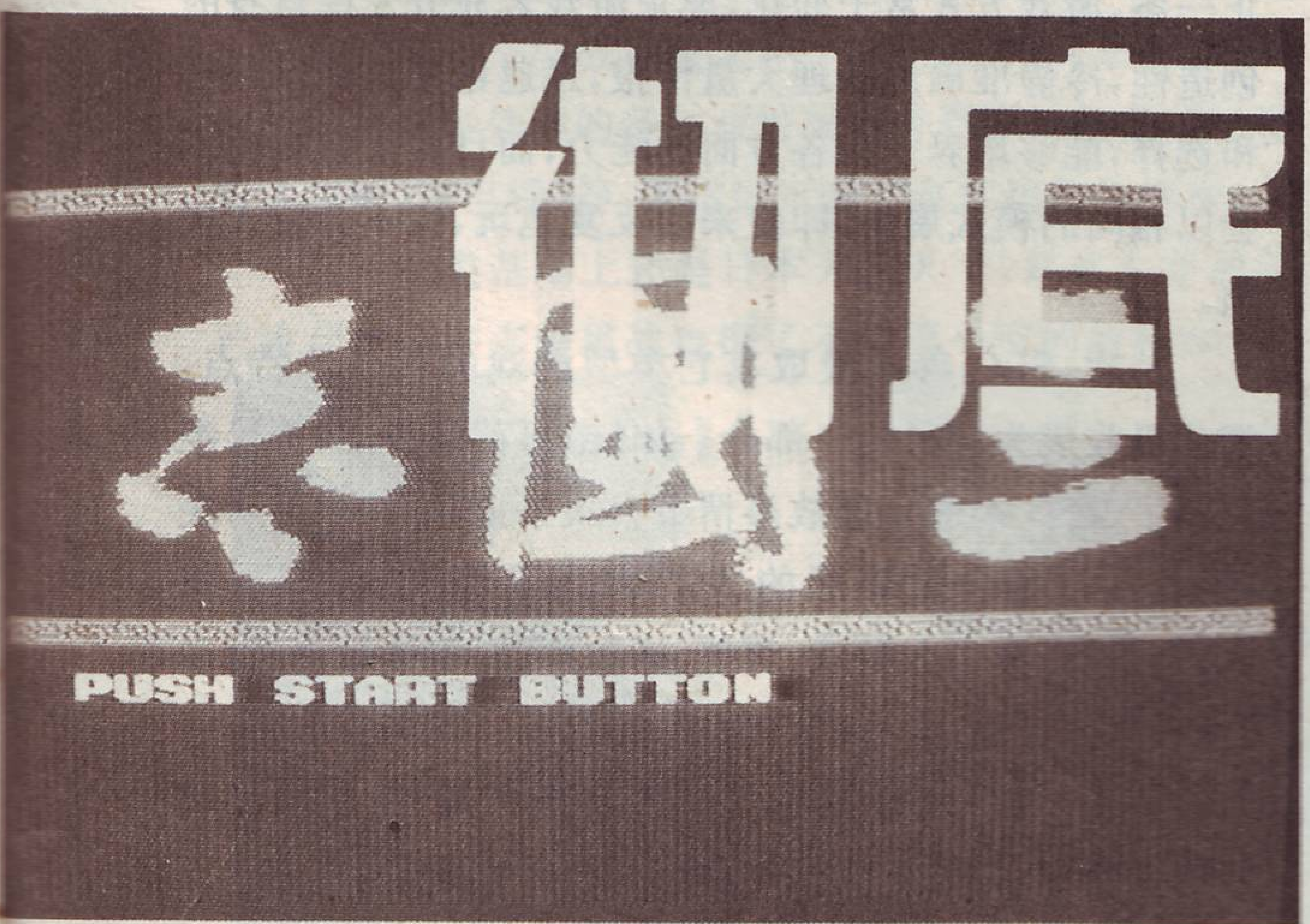
徹底研究


1ター
金 2000
米 6000
武力 134
知力 145
足利 尊氏 兵力 1600

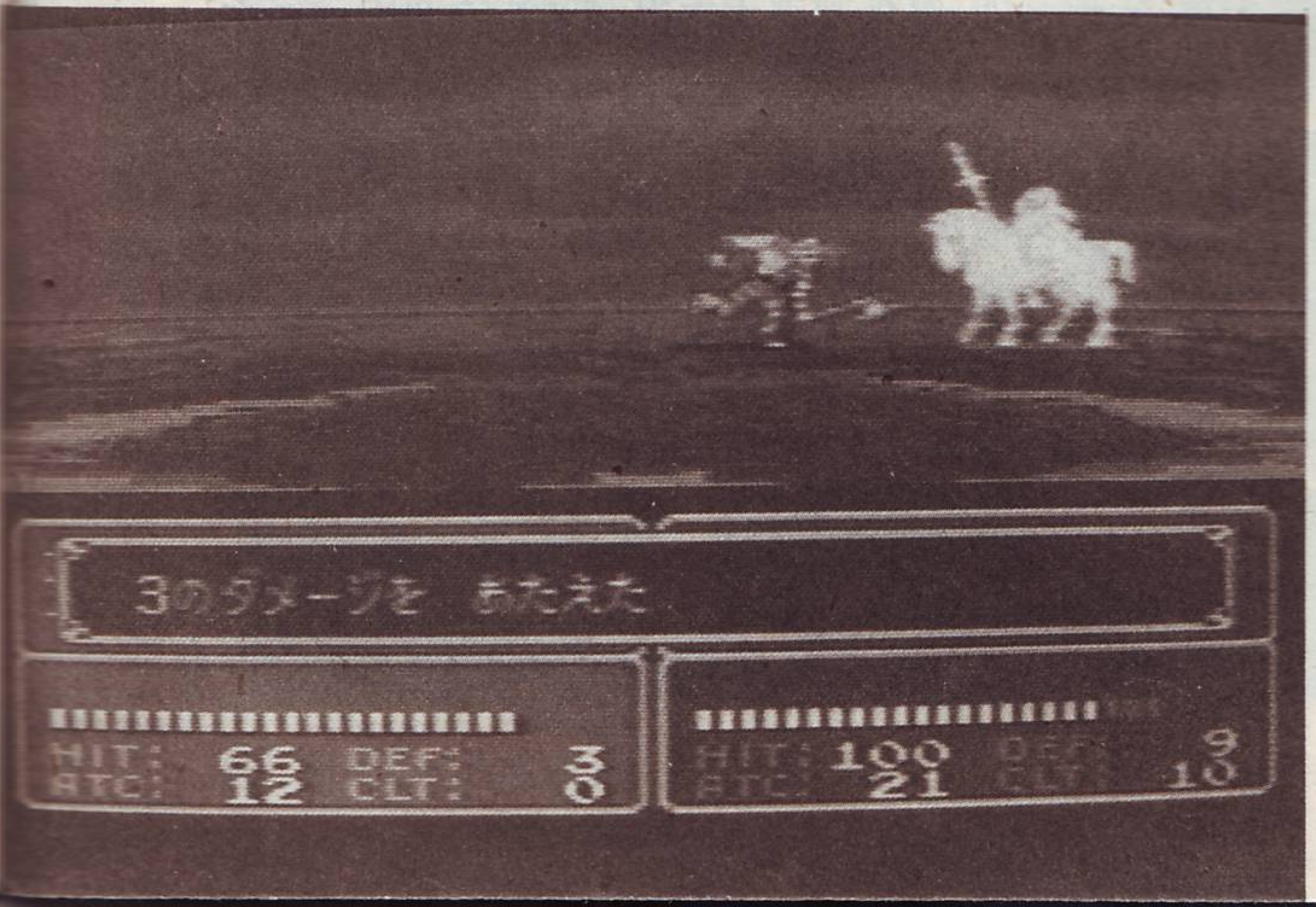

AMBITION OF
CAESAR
II
PRESS START BUTTON

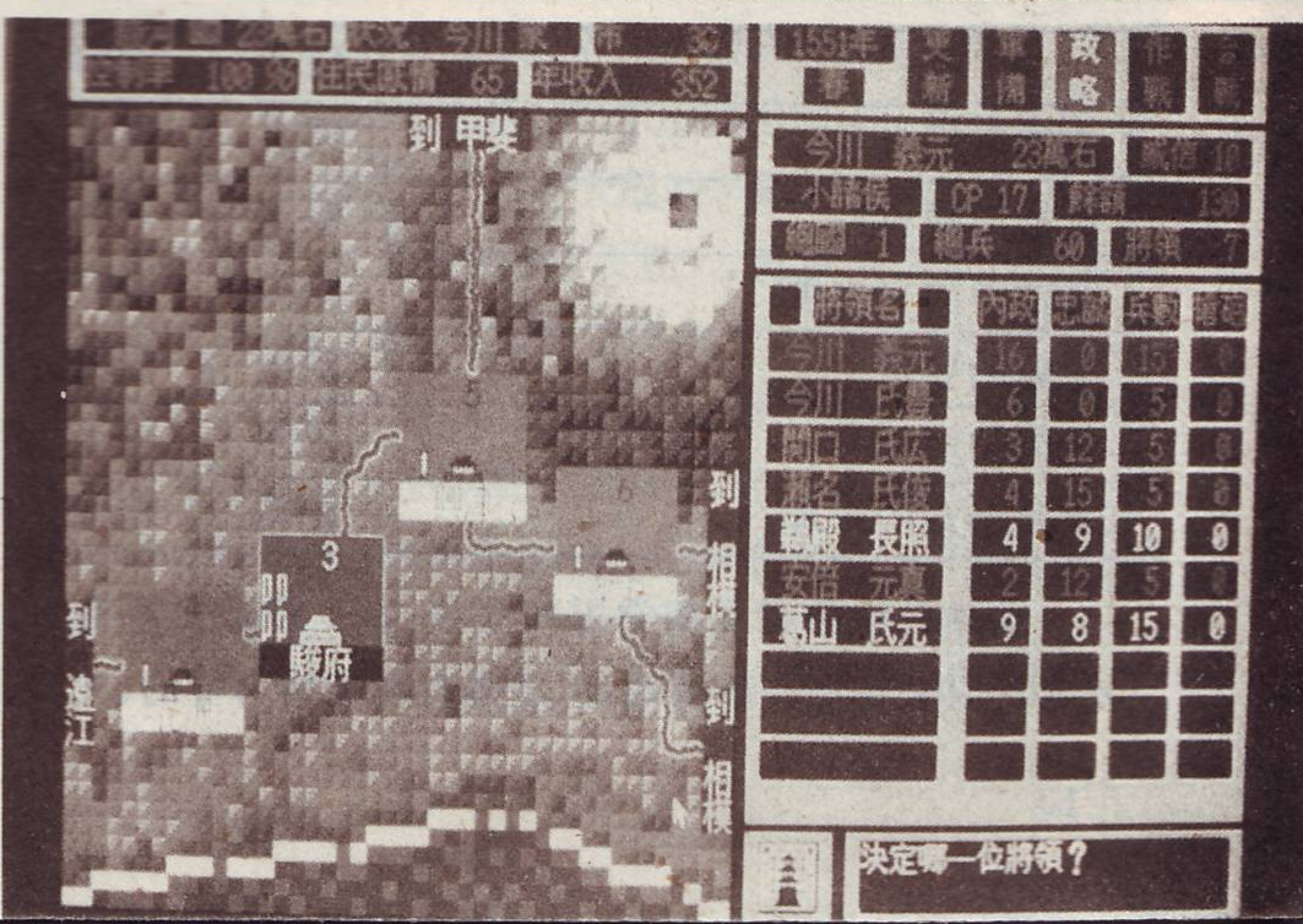

自国
終了


織田信長に、18の
備を与えた！


PUSH START BUTTON


張魯
漢中
李傕
長安
劉備
下邳
劉璋
成都
嚴白虎
呉
プレイヤー1は誰を選びますか?


3のダメージを あたえた
HIT: 66 DEF: 3
ATC: 12 CLT: 0
HIT: 100 DEF: 9
ATC: 21 CLT: 10


1551年
政略
到甲斐
今川 義元
將領名
今川 義元
今川 氏真
關口 氏広
瀬名 氏俊
鵜殿 長照
安倍 元真
葛山 氏元
到相模
駿府
到遠江
決定哪一位將領?



未来的王者

——SLG 综述

文／王歆

SLG，来源于英语词汇“Simulation game”（模拟实验游戏），日本游戏界巨子光荣公司老板襟川阳一给它下的定义是：“指通过制造模型而再现各式各样现实世界中的现象（或是现实中罕见的事）”。

和“Simulation”挂钩的英语游戏类型术语有“War Simulation”（战争模拟）、“Business Simulation”（经营模拟）和“Flight Simulation”（飞行模拟）等。战争模拟在SLG家族中，可谓年高德劭却依旧雄风不减当年的前辈，经营模拟则是力敌万夫的奇才新锐。至于飞行模拟，因为其对控制键的使用技巧要求太高，所以归入SHT（射击）中更为妥当。另外，有些人还把部分TAB（桌面）游戏归入SLG中，如大家熟悉的《大富翁》、《美少女学园》等；但笔者以为这类游戏行进过程中随机性太高（大多要掷骰子决定步数），因此和严格意义上的SLG相距甚远——就好比围棋、象棋、军棋之与旅游棋绝不是一码事儿一样。

另外，SLG和RPG的界定十分模糊，甚至于有些游戏厂商对本身产品的归类也不十分恰当（如《忍者武雷传》被归入A. PRG，而实际上它是一典型SLG）。实际上两者的区别很多：

	SLG	RPG
游戏行进方式	较多	较少
进程的随机性	较大	较小
游戏者的自由度	较高	较低
图像的要求	较低	较高
结局的多样化	较多	较少
重复游戏的乐趣	较高	较低

虽然目前两者互相学习和吸收，以上特点已不能百分之百用来界定一部游戏，但还是有其脉络可寻的。尤其以下两大区别，至今未被打破：

	SLG	RPG
着重	整体规划	发展情节
目的	简单明确	探索获知

第一部SLG始于1986年，初始为丑小鸭，默默无闻。直至1988年突然顿悟。3月18日光荣推出《信长的野望》，（2M＋128K），一炮打响。在《野望》成功的刺激下，精品迭出。7月29日NAMCO推出《三国志·中原的霸者》；10月30日光荣再展雄风，一代《三国志》出世。至此SLG已如长虹贯日，势不可挡。至今它已经稳占了东南半壁，隐然有与RPG争一日雄长之势。我们迎来过RPG的时代，可以预言，我们将再度迎来SLG的时代——它必将是电玩界未来的王者！

SLG所以有其它类型难以比拟的长足发展，其原因大概不外乎三点。首先，在于手段的多样化。成功之路不止一条，游戏方式富于变化，要求游戏者充分发挥自身的创造性，冷静准确地处理大量情报，迅速稳妥地加以判断和选择，能够培养个人各方面的能力；而且多次游戏也不会以相同的模式展开，即使来回反复地玩，也不会使人厌烦。

其次，SLG善于吸取其它类型游戏的长处和特点，消化吸收成为自己的一部分。如《银河英雄传说》等已经具备了RPG类的完整故事情节；《太平记》中的武将对决场面，几乎是一节雏形的ACT；《大航海时代》等更将BOD（棋牌）也引入游戏，等等。诸如此类，不胜枚举。他山之石，可以攻玉，只有广纳贤才，方能成一代霸业吧。

第三，SLG所能模拟的领域相当广阔，从战争到政治到经济，从神话时代到中世纪到今天到未来，可谓八方无碍，天地开朗，纵横驰骋于无限时间和空间的奇男子！

SLG如今拥有的不再仅仅是老牌的战争游戏迷，它日益把许多RPG甚至ACT的忠实玩家吸引到身边来。可惜的是，目前国内除去个人电脑以外，其它机种上较为普遍的还只是旧式战争类SLG而已；因此对它的界定较为模糊，或失之于窄，即只把War Simulation当作全部SLG。或失之于宽，连TAB和SHT也拉来充数。那么，真正的SLG包括哪些类型呢？

按游戏题材来分当然是三类：传统的历史题材，新兴的现实题材，以及前途远大的未来幻想题材。按游戏内容

来分，则又可归纳出五大类：

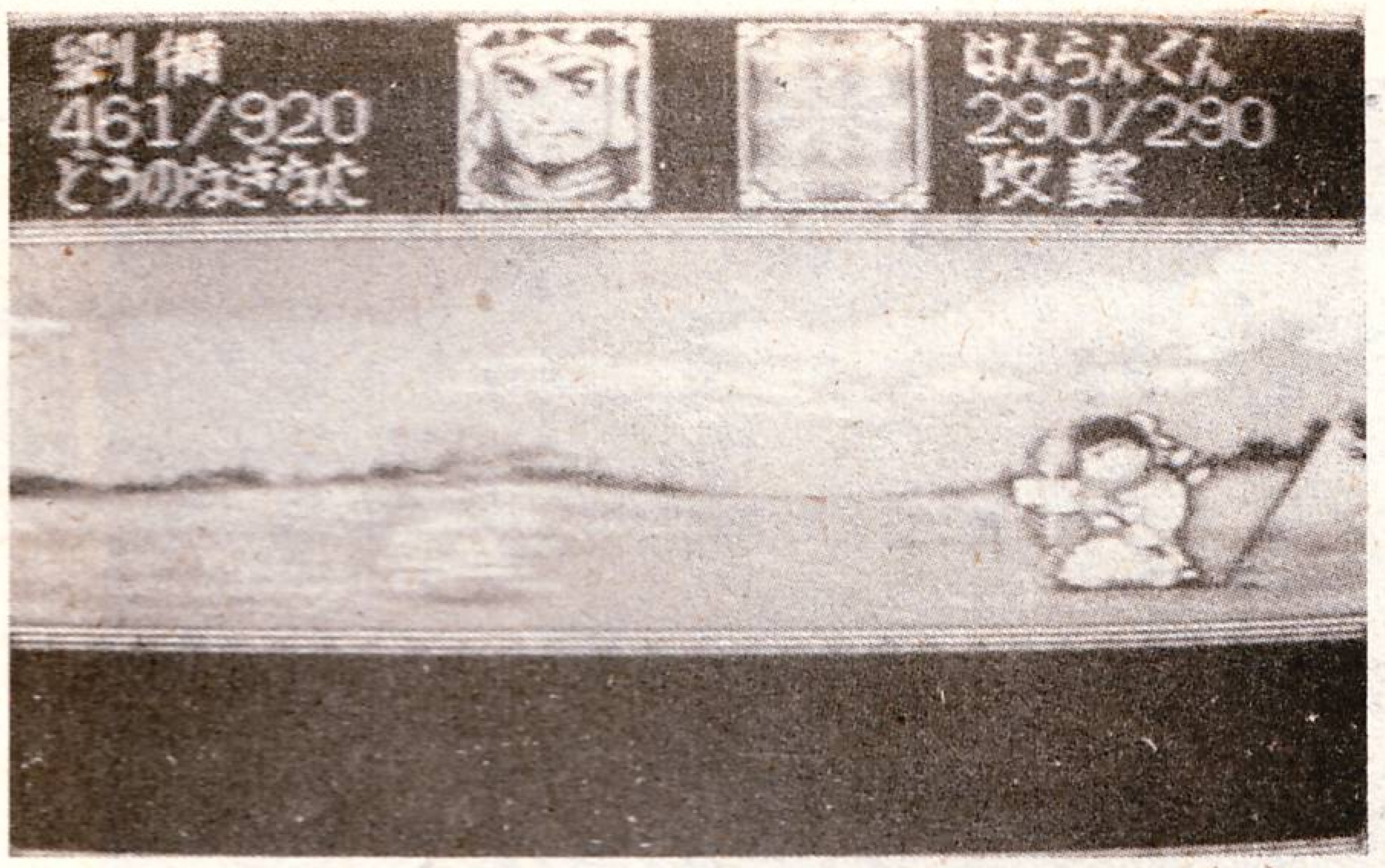
战略型：最传统的 SLG 类型，玩者的目的无一例外的要发布内政、外交、战争等多方面指令，以期统一某一特定地域。这一类型最常见的有两大题材：一、中国三国游戏，二、日本战国游戏，都主要是日本公司的天下。小日本引以为傲的战争史不过四百年前的战国和织丰时代，最耳熟能详的外国战争史不过中国汉末三国乱世而已，这两大类题材百做不缀，百玩不厌，当然也是情理中事喽。

近几年，日本公司的目光逐渐转向其它题材象《独立战争》、《蒙古秘史》、《恺撒大帝》、《项刘记》等连续出台。而台湾诸电脑公司也大有迎头赶上之势，《隋唐英雄传》、《战国策》、《大时代的故事》等相继制成。虽然就总体实力和构想，绘画等方面来看，小日本依旧稳占上风，但随着大陆和台湾电脑游戏的长足进步，相信不会太久，便会对日本构成相当的威胁。

战役型：以战役为基本单位，基本不再体现内政治理、外交对策和战略调动。这一大类又可分为两型。第一型具有较为完整连贯的情节，划分十几个或更多的场次，战役攻击和调动相对简单。这一型以二战题材、现代战争题材和幻想战争题材为其支柱，如《欧陆战线》、《大战略Ⅰ～Ⅱ》、《超级大战略》、《树帝战记》、《超级机器人大战Ⅰ～Ⅳ》等。另一型战场较为单一，互相之间无必然联系，但战争中所要处理的各方面情况事件则更为复杂。如《提督的决断》、《巴顿》等，基本以近现代真实战争为样本。

这一大类基本上还是日本人的天下，日本人并把自己古代史上许多争霸战也攒了不少第一型的战役 SLG，





如《太平记》、《织田信长之霸王军团》等。

管理型：这一类型比较晚出，SLG 由战争走向和平，真是一大飞跃。生产的艺术比破坏的技能有时更能吸引广大玩家。这一大类对许多国内玩友来说，也并不陌生。游戏者将扮演一个行业或地区或国家甚至于一个星球的经济建设规划者、商业事务经营者，通过日常工作和长远计划，最终出人头地，取得决胜。这一大类，港台有称之为“试管型”者，因为《试管城市》和《试管地球》是其先导。

这一大类在游戏机上，依旧日本公司跃马横刀，无人可与匹敌，《诸神纪世》、《超级经营者》等现已汹涌杀入我国。但在个人电脑上，英美和台湾已凛然有后来居上之势，《文明》、《模拟农场》、《巴士帝国》等在 PC 上掀起的旋风经久不衰。

育成型：这一大类国内游戏机玩家较为陌生。作为一位家长或其它培养者，经过长时期努力，育成子女或其它技能生物，看起来和管理型区别不大，但只要一上手，就可发觉两者绝不可混为一谈。日本人喜欢赛马，养马游戏如《超级本命》、《德贝赛马》Ⅰ～Ⅱ等不断在 SFC 上推出，可惜国内玩者对此兴趣不大。不过个人电脑上的《美少女梦工场Ⅰ～Ⅱ》，相信广大 PC 发烧友都已经耳熟能详了吧。

其它型：何谓其它型？即以上四型的交叉，题材更为新颖，手段更为繁复。这一大类，笔者目前只发现了三部，即《大航海时代Ⅰ、Ⅱ》和《太阁立志传》，全都是精品。

根据以上分类，本期推出一些经典游戏供玩友欣赏。战略型有日本战国时代题材《武将风云录》。战役型是个近年来较发达的类型，上期刊出的《梦幻模拟战Ⅱ》是其代表作。这期意犹未尽，又刊出《梦模Ⅱ》的邪道攻略，请玩友留意。另外就是《尖端大战略》和《树帝战记》。管理型简要介绍了 PC 机的《模拟农场》。育成型最近在日本比较走红，扛鼎之作《美少女梦工厂Ⅱ》在港台排行榜上居高不下，可参看'94 典藏本。其它型简略地介绍了《太阁立志传》。又用十页的超肥篇幅介绍《大航海时代Ⅱ》。读者可以想见该 GAME 在我们心中的地位，当然，喜不喜欢，还看个人爱好。



战略型

文/赤 军

武将风云录

机种 PC、MD、SFC　　厂商 KOEI

容量 8M+256K　　类型 SLG

光荣的《信长之野望》系列，是战略型 SLG 的当然代表。从第一代《全国版》开始，又先后推出了《战国群雄传》、《武将风云录》，以及轰动一时的《霸王传》，从 GAMEBOY 到 3DO，各类版本不下十数种。时至今日，传统意义上的“战棋”已几乎走到了山穷水尽的地步，《三国志》在推出Ⅳ代后即偃旗息鼓，而《信长之野望》却仍旧雄风不减当年，即将完成最新版《天翔记》的开发——它的魅力何在？玩过《武将风云录》和《霸王传》的朋友，相信都会心里有数。

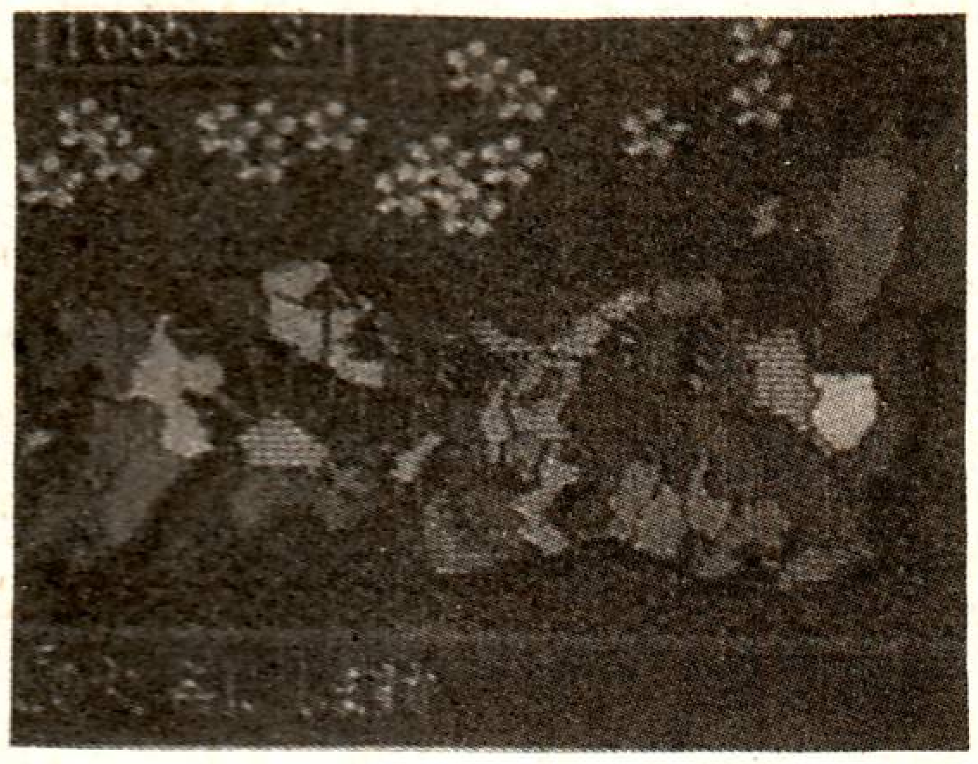


《野望》的前二代和《三国志》系列没有多大差别，顶多人名、地名有所不同。但从《风云录》起，它大量增添了富有日本特色的内容，足以使得稍微了解一点日本历史和风土人情的玩家喜不自胜，拍案叫绝。

首先，你可以向摄津大商人今井宗久购买茶器，用此可以奖赏部下，使其大幅度增长忠诚度，也可以开茶会，提高部下的教养值和居民的文化值。茶会中，主持人和参加者还会心有所感，吟几首和歌，譬如：“花の色は　うっりにけりな　りたづらに”，“我が身世にふる　ながめせしまに”等等，大和诗风，浑然屏上。

其次，军事指令中删去了购买装备指令，但你可在“取引”(交易)和“制造”中得到铁炮和铁甲船。铁炮即火枪，在守城战中作用巨大，一支五千人的铁炮军占据有利地势，可以阻挡数万精锐骑兵的攻击。铁甲船可在沿海地区的战斗中，向岩上敌军开炮。当时火器初入日本，织田信长恃此威震天下，玩此款游戏，可以对此深有体会。

富国方能强兵，民政的开发必不可少。开发时可以多试几遍指令，直到有某家臣自告奋勇应命为止，此时再命令自荐者开发，还能提高其忠诚的。民政中最重要的是技术开发，技术力达到 100，就有可能发现金矿，增加财富；技术力达到 250，可以制造铁炮，达到 500，可以制造铁甲船(必须沿海的国家才可)。



百姓的忠诚度，将不能靠施舍粮草大幅度提高，而必须通过开垦土地和降低税率(50 以下)，一点点地提高，这点更接近于真实。

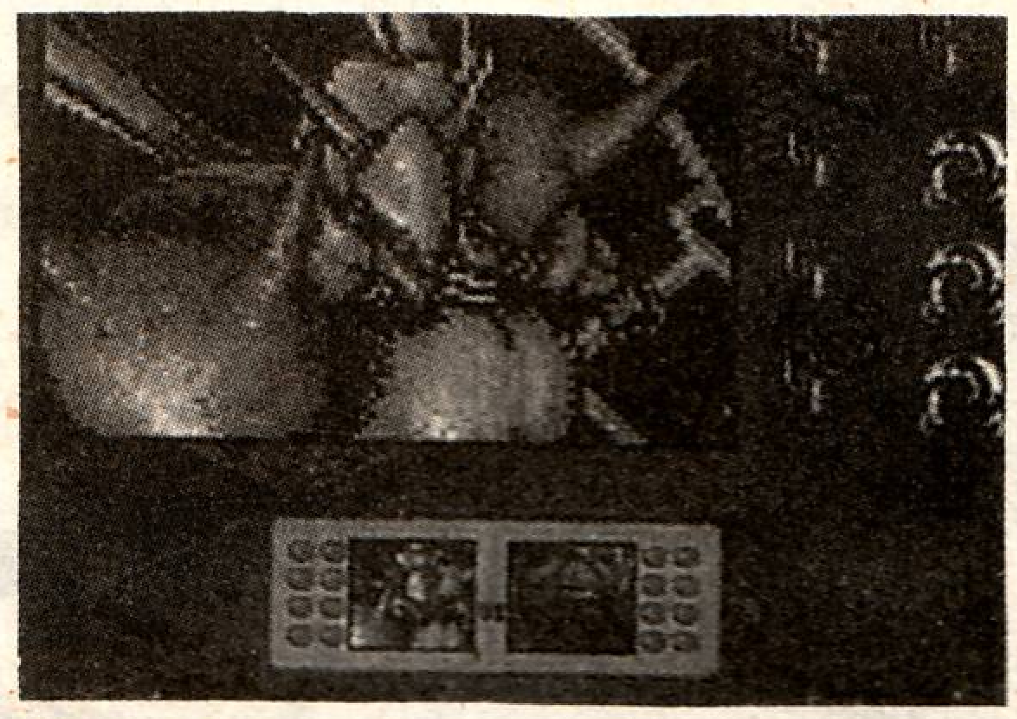
粮价在 1.2 以下可以购进，在 1.8 以上可以卖出，士兵价在 5.0 以下即可征兵。兵、粮、金充足，即可出战敌国了。

战争分野战和笼城战两个系统。因为攻城实在不易，最好避免敌人入城固守。野战时双方的本阵为屯粮之所，如果落入敌军之手，则兵粮尽失，士兵的忠诚度将会逐渐降低，到一定点后会出现逃兵。不过大可放弃本阵直逼敌主将，敌人一定会被引诱过来取你本阵，在粮草丢失后一天内奋力斩杀敌主阵，即可获得全胜。

虽然是 91 年推出的作品，但其魅力到了今天玩来依旧无穷。战略 SLG 迷们千万不能错过！

好消息

本刊自95年下半年起全部改为80页！ 嚎YOU根！



战役型

树帝战记

机种 SFC　厂商 ENIX　类型 SLG　容量 12M

文/索　冰

故事发生在一个遥远的年代。

飘浮在天空中的大陆“帕欧”是一块神奇的土地，这里的人们拥有念力和精灵魔法，他们可以将植物的潜在能力唤醒，借助魔导石之力成为植物兵器。

某一日，邪恶的巴尔蒙迪亚君主破除了古代的封印，使“机械魔导兵”复活，并借助其力量四处侵掠和破坏。

为了保护祖国和人民，受到威胁的阿尔吉亚君主阿克，下决心开启封闭的武库，驾上沉睡了百年的最强植物兵器——“树帝”，冲向凶残的敌军……

该片是典型的战役型 SLG，分剧情、教学、专家和对战四种模式。剧场模式全部二十版，打通各版并不很吃力；专家模式却要求玩家具有着比玩剧场模式高出数倍的能力和精力。

剧场模式中，敌我处于均势；专家模式却是典型的小米加步枪要对付飞机大炮。可怕的是每版只在通关时自动记录，而战斗中是无法象《大战略》系列一样，随时存贮的。

打开教学模式，可爱的 Q 版人物将向你介绍游戏的手段和致胜的方法。每版以规定时日内占领敌人的基地或把敌方全部消灭为胜利。

指令简洁明快，进化设定也很简单（只进化一次），但这并不意味设计者没下功夫。正相反，每位战士进化前的经验值多少及攻守双方所处的地形不同，都会对攻击和反击的效果造成影响——这正是作者匠心独运之处。

双方接战，机器会给出敌我受损的估计值，有此大可不必去费心研究那一大堆让人头晕眼花的攻击力、防御力了——因此，它有极佳的上手性。

每过一关都会出现新的兵种，而无论士兵还是机械人，其移动力、攻击力、防御力、射程均不相同，对地形的适应能力也有差别，需要反复琢磨，以免“一失足成千古恨”。

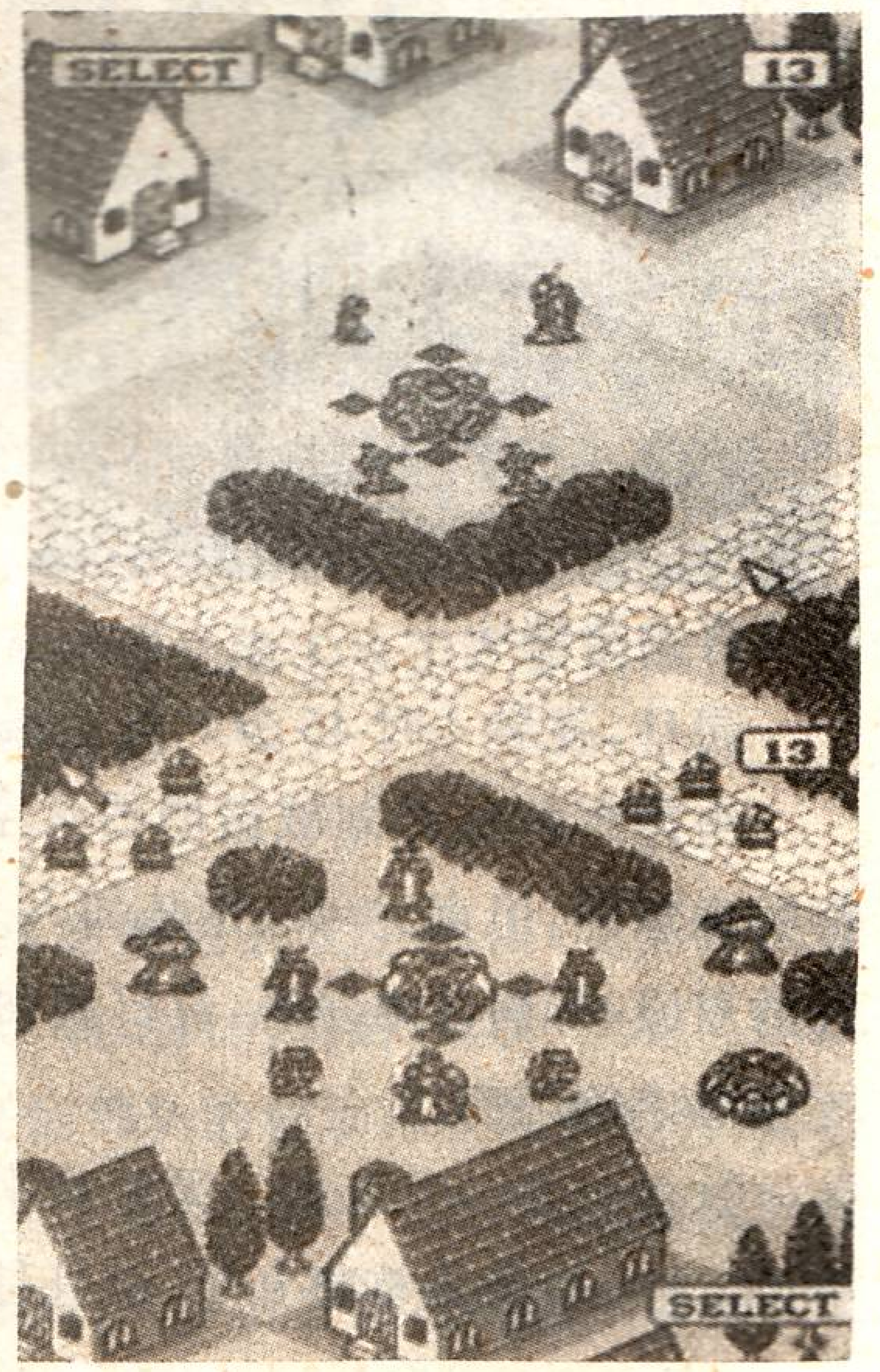
有些地形，大型机械是进不去的，还有些武器设定后就不能移动，如果初始时放置不当，还是趁早取进度从这关重来吧，否则一定会焦头烂额，一筹莫展。

击倒一个敌人即可长经验值 1 点，经验值为 10 时即可升级进化。因此，要派已进化的兵种冲锋在前，消灭敌人大半血格，然后让紧跟的未进化者去杀敌立功。切莫小瞧某些看似无用的兵种，进化后也许会让你大吃一惊呢！

首先，攻击分空对空、空对地、地对空、地对地四种。有些对空机械进化后兼可对地，威力无穷，令人惊叹。

其次，人类士兵进化前后，运动力、攻击力都较弱，但唯有他们才能夺取敌方堡垒，以为己方加血之用。进化可大大提高其防御力，不可小视。

亲切清晰的界面，独特鲜明的造型及充满迫力的画面，都是《树帝战记》的超群魅力所在。喜欢战役 SLG 的朋友不防去试试它的 EXPERT 模式，定会有全新的感受。



谨以此文献给反法西斯战争胜利五十周年



尖端大战略（大战略二代）

机种 MD 厂商 SEGA
类型 SLG 容量 8M

特约撰稿人：叶 伟 协力：印 沙

大战略史话

一九三九年九月一日，凌晨。德意志共和国。

总统第一号训令

德意志已无法容忍东部地区事态的发展，任何政治或和平手段都失去了作用。德国决心以自己的实力来解决所有的争端……



同日，凌晨4时45分。波兰民主共和国。

当德军的炮弹划破微明的天空时，波兰还沉寂在深深的睡梦中，坦克、步兵、炮队如入无人之境。人们睁开惺忪的双眼，却痛苦地发现，自己美丽、和平的国家，已插满了德意志的国旗……

这仅仅是一个开始。爱好和平的人们当时绝对没有想到，这一战便是整整九年，而且是一场把全世界都卷入痛苦和灾难中的大劫难。

尽管已经过去了半个多世纪，我们仍然无法忘却那段惊心动魄的历史。从世界史角度而言，它以苦难开始，以欢欣结束，给全世界上了代价沉重的一课；从军事史角度而言，它充满雄才大略，是绝无仅有的活教材。无论是专业军事家，还是业余的爱好者，都曾为没有生活在那个时代，没有亲眼目睹这叱咤的风云而叹息。

梦，离我们并不远。买一台MD，再买一盒卡带，打开电视，你会发现自己已置身于硝烟弥漫的战场，千军万马正等你一声令下！

这张能让你亲身已经历大战风云的卡带就是《尖端大战略》(《ADVANCED 大战略》)。

《尖端大战略》自91年诞生以来，一直为众多SLG的爱好者所推崇。虽然现在有关二次大战的游戏层出不穷，笔者仍认为它是迄今为止各机种中最优秀的战役类模拟游戏，不仅是MD用户、SLG玩家绝对必备的佳品，更可以成为军事院校的辅助教材。此外，它也是目前耗时最长的一个游戏，全部打完至少要3个月(笔者的一位好友花了720小时)。在回首二战，纪念反法西斯战争胜利五十周年的今天，重新拾起这盒卡，真是别有"一番滋味在心头"！

1989年，世嘉购得了系统软件公司(SYSTEMSOFT)PC88版游戏《超级大战略》的版权，并

将之移植到了MD上，结果受到了极大的欢迎。在人气的鼓舞下，世嘉决定再制作一个以第二次世界大战为背景的战略模拟游戏，原计划采用与《超级大战略》完全不同的系统，做成复杂的军事战役级游戏。但考虑到这样的游戏层次太高，不是一般玩家可以承受的，所以最后只得忍痛割爱，仍然沿用原作的模式，只是略作一些改进。

1990年1月，世嘉与系统软件公司再次达成合作协议。不久，日本酣灯社《航空情报》、《战车杂志》等军事出版社决定参与制作，为开发组提供二次大战中各战备力量的详实数据。《尖端大战略》的设计工作从此正式开始。

由于数据繁多，且大战的有关资料不少已残缺不全，所以开发组的进度一直非常缓慢，发售日原订于90年的夏末，但被迫一再推迟。直到91年6月才制成发卖，期间整整花了1年半的时间。

《尖端大战略》的制作态度相当审慎。游戏中选用的近500种在二次大战中出现过的武器，都是经过仔细考虑认真挑选的；其战略地图的地形也完全根据实际制作。可惜因为容量的关系（该卡为8Mb），有许多东西不能一一收录，象美军的舰载机、所有的水上飞机、经过改进的缴获武器等等；此外对1943年以后东部战线的情节也作了部分调整，片头更是作了相当大的改动，删去了许多电影画面。

由日本公司开发以二次大战为题材的作品，当然会有不少敏感的话题出现。从世嘉的角度讲，它首先考虑的是尊重历史，其次是游戏的战略性。随着世界走向和平，越来越多的人不再关心过去，知道这场劫难的人越来越少了。世嘉希望通过这个游戏，使没有经历过大战的人们能够了解这段可怕的过去，希望这样的悲剧永远不再重演。

《大战略》系列，除了在MD上出现的《超级大战略》、《尖端大战略》以外，还有SFC（超任）版的《专家大战略》、GG（世嘉手机）版的《对战大战略》等。因为合作方都是系统软件公司，所以游戏的方式都很接近。但由于没有历史背景作衬托，加上制作态度不够严谨等问题，其他版本的《大战略》都不能让人满意。

顺便更插几句闲话：一是有不少人把《ADVANCED大战略》翻译成《前进大战略》，这完全是错误的：此处ADVANCED表程度，意近“BETTER”，应解释为“提高”，翻成“尖端”亦可；二是各位若嫌该卡电脑的思考速度太慢，不防插到超级32X提升器上试试，结果保证会令您大吃一惊。

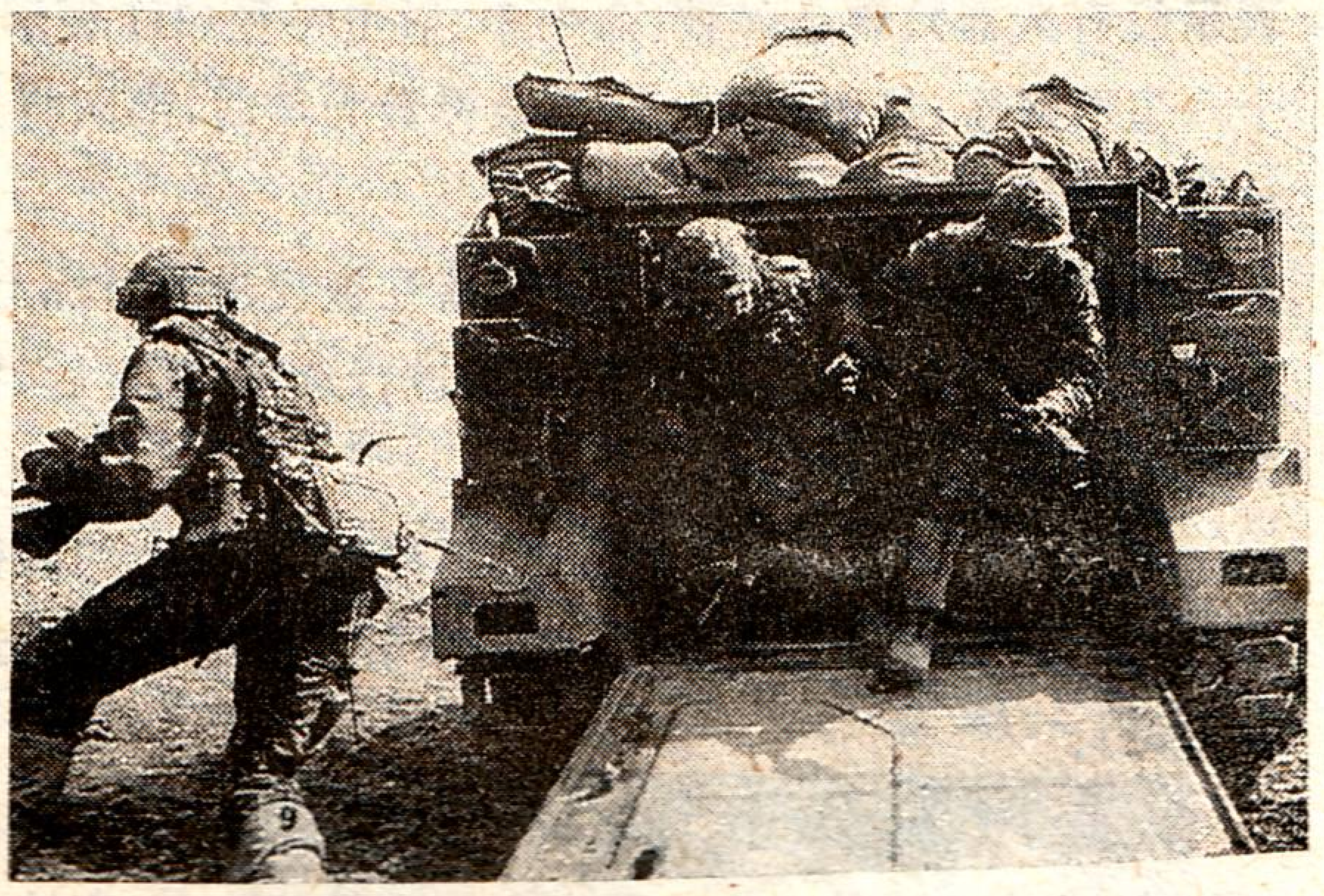
《尖端大战略》详解

一、游戏的三种模式

开机后按下开始键，画面中会出现三种模式供选择。从上自下依次为“CONTINUE（连版）、CAMPAIGN（战役）、STANDARD（标准）”。选择连版模式则根据记录的情况继续游戏（参见后文“记录”）；选择战役模式则根据史实，以德国军队为主线开始游戏，此时只可单打，游戏的进程会根据玩家实际的作战情况（胜利·失败·战和）而变化；标准模式可从43个战场中任选一个进行游戏，具体操作请看下表：

STANDARD—
- ロード：战场选择。
- 状况表：查看作战状况表
- サウンド：音乐选择
- 操作：设定游戏的人数（最多8人）、参战国
- 索敌：部队的搜索范围
- 天候：气候影响的有无
- システム：系统设置
- 开始：开始游戏

其中，操作的设定方法是：USER—游戏者操纵；COM—电脑操纵；NOT—不参战；索敌的设定方法是：初



级—敌我双方都没有搜索范围的限制；中级—敌我双方都有搜索范围的限制；上级—我方有搜索范围的限制，敌方没有（在初级索敌模式中可看到敌方的行动顺序，但中、上级中无法看到）。系统设置的方法是：①战斗画面速度—REAL：双方战斗时都有动画表示、AUTO：敌方战斗时没有动画表示、FAST：双方战斗时都没有动画表示②ヘックスライン—是否使用六边形网格③敌ユニット性能表—是否显示敌军武器性能④反击武器的选择—反击时是否手动选择反击武器。

二、指令

1. 移动：选择后画面颜色会发生变化，明亮的部分表示能够到达的区域。确定目的地后，选择“决定”，部队便会做相应的移动。任何部队的移动都要耗费燃料，燃料值（GAS）表示在画面左下角，不足时呈现红色。如燃料耗尽，陆地武器将不能移动，未停留在机场的航空器将会坠

毁。

移动的距离与部队的机动力有关，机动力则是由武器的性能所决定的。此外，气候的变化对移动也有很大的影响。长期降雨或降雪，将导致土地泥泞、海面冻结（画面亦会作相应变化），严重阻碍部队的移动。



2. 攻击：当有目标出现在武器的火力范围内时，选择该指令可对其进行攻击。攻击时，首先要选择武器。玩家可在画面正下方看到一个表格，这就是武器选择栏。栏中有四种武器可供选择，上三种为攻击用武器，可在攻击反击中使用；第四种为反击专用武器，只可用于反击。

武器选择栏从左至右依次表示为：武器名称（NOT表示没有武器）、剩余弹数、命中率、射击半径（1H表示1个六边形网格，其他类推）。当剩余弹数为零时，部队将无法攻击或反击。

选择完武器之后，光标会自动落在被攻击的目标上。此时如果有多个目标，可按上、下键进行选择。确定后，按A键开始战斗。

攻击的成功率与己方的攻击力、经验值，敌方的防御力、经验值、所处地形等有关（火焰喷射器类的武器与地形无关）。

攻击分为直接攻击、间接攻击两种。凡射击半径在1H之内的均为直接攻击，1H以上的为间接攻击。直接攻击可以在移动后进行，且敌方会立即反击；间接攻击不能在移动后进行，被攻击方也不能立即反击。间接攻击的命中率与目标的距离有直接关系，每增加1H的半径，命中率便下降5%。

在恶劣的气候条件下，某些部队攻击不可进行。

3. 搭载：可以被搭载的部队（如步兵），移动到运输部队（如登陆舰）旁时，可选择"搭载"指令登上运输部队。以后，当运输部队移动时，被搭载的部队也同时移动；如果到袭击，也一同被摧毁。

可搭载的数量受武器种类、运输能力等的限制。航空母舰本身带有舰载机，其他武器不可搭载。

4. 降车：将部队从运输队上降下来的指令，可在移动后执行。需要注意的是，运输机只有在机场（敌我均可）、登陆舰只有在港口（敌我均可）才能降车。

当气候恶劣时（暴风雪、暴风雨），登陆舰、运输机不可执行降车指令。

5. 发进：舰载机从航空母舰上起飞的指令。选择该指令后，武器选择栏的右面会转变成舰载机的选择栏，玩家可自行选择发进的飞机。

暴风雪或暴风雨时，舰载机发进不可能。

6. 占领：步兵攻入敌国或中立国的城市、首都、机场等建筑之后，选择该指令便进行占领，可在移动后执行。但被破坏的建筑不可占领。

占领与建筑的耐久度、步兵的经验值有关。建筑的耐久度以EXP显示在画面左上角，占领后敌方耐久度会减少，超过零后己方的耐久度增加，该建筑即属于己方。

7. 补给：补充弹药、燃料、修复武器的指令。执行后仍可移动。

陆地武器可在己方的城市或首都中进行补给，舰船在己方的港口、航空器在己方的机场进行补给，舰载机可在航空母舰上补给。

补给车、补给舰可以补充相邻部队的弹药和燃料，但不能修复武器。当补给车上的物资耗尽时，补给便不能进行。

装有部队的运输车进行补给后，被搭载的部队也同时得到补充。

暴风雪、暴风雨将导致补给舰不可补给。

8. 合流：该指令可以把两支相邻的部队合并在一起。合流以后，燃料、弹药数、经验值等都会重新平均分配。

需要注意的是，进行合流的两支部队的装备必须完全相同，合并后武器的数量不可能超过最大的配备限额。比如6辆坦克同7辆坦克合并后，最多只可组成分别拥有10辆和3辆坦克的两支部队，而并不会成为一支拥有13辆坦克的部队。

搭载在运输工具上的部队不能合流，舰队、铁道部队也不可合流。

9. 爆击：使用具有爆击能力的航空器，对所有地形进行破坏的指令。爆击是切断敌方公路、大桥等交通生命线的最佳方式，同时也是摧毁都市的惯用手法。

爆击与用炸弹攻击完全不同。它使用的是爆击机自己携带的爆击弹（Bバクダン），而不是炸弹（バクダン）；只能爆击地形而不是敌军；只能爆击飞机下方的地形（即地图中飞机所在的位置），而不是邻接的地形。当被爆击地形的耐久度降为0时，破坏即告成功。

爆击的破坏率与爆击机数量、命中数量有关。

10. 工事：编号为T的部队（即工兵部队）可以执行这个指令，进行要塞设置，修复桥梁、公路、城市，提高城市耐久度等一些日常维修保养工作。

使用该指令以前，应当先查看"武器表"中"资材"栏

是否充足。每执行一次"工事"指令将耗用1个单位的"资材",没有资材时便不可执行。

每执行"工事"指令一次,还会消耗10个单位的燃料,以及数目不等的军事费开支(视具体的修复对象而定)。

11. 武装:变更部队的武器装备和弹药数量。

12. 处分:除去不需要的部队,同时自动增加一个生产限额(参见"生产")。当处分掉带有部队的运输工具时,搭载的部队也被同时处分。

13. 行军:使用该指令确定目标地点后,将"全移动"(参见全自动)置于开启的位置(ON),部队即会自动向目的地进发。行军的目的地不可超过燃料能够保证到达的地点,途中如果遇到敌军,自动解除行军指令。

14. 性能:查看所有部队武器配备性能的指令。

15. 进化:经验值到达250的武器,可以在具有补给能力的城市内进化为更强有利的武器。进化后,部队自动进行补给,经验值重新降为零。

预定进化的武器,可以在"开发表"中查看到。

进化时,将原有的武器做半价处理,同时在自动补贴差额部分的军事费。

16. 改良:改良基本与进化相同,只是没有对经验值的要求。当然,武器的改良只能部分提高作战能力。

17. 生产:陆军可以在首都及邻近首都5H的城市内生产,空军、海军则在邻近首都5H以内的机场、港口内生产。

所有国家都有生产限额,达到限额后,除非处分掉不需要的武器,否则不可再生产。

生产会消耗军事费,武器进化后,可生产新武器。

18. 配置:基本与生产相同,但不消耗军事费,同时只能配置有以前的战役中出现过的武器。

三、C键的作用

一般情况下,C键的作用如下表:

按一下C
|
高分辨地图
|
再按一下C
|
图表一
|
再按一下C
|
图表二

其中图表一有:全自动、全体图、部队表、状况表、收入表、开发表等六项内容;图表二有:记录、音乐、操作、索敌、天候、系统等六项内容。其作用简述如下:

图表一:全自动—设定移动、补给、占领、工事等自动或非自动进行;全体图—查看全体战况;部队表—查看全体部队情况;状况表—查看作战目标、占领情况;收入表—查看己方城市军事费收入情况(收入与城市耐久度有关);开发表—查看生产、进化(按A键)、改良的情况。

图表二:音乐等选项在上文已有介绍,这里不再繁叙了。记录中另有几项选择,作用如下:

セーブ—储存当前进度的游戏(可同时存入三个不同的记录);ロード—调出原有的记录;降服—投降敌方;中止—结束游戏,回到开始画面。

四、综合战术

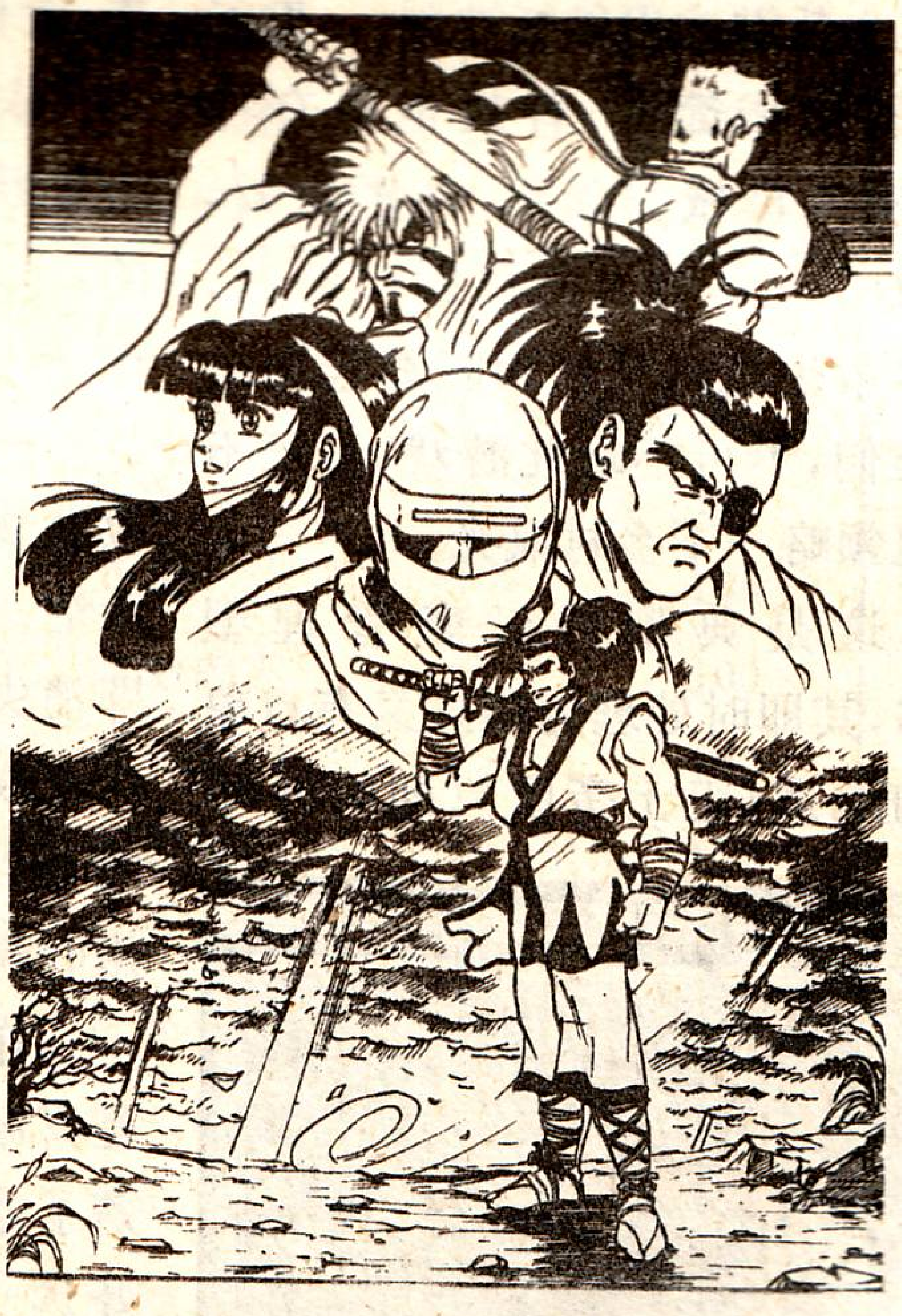
《孙子兵法》有云:久围而不取,必败。德军资源有限,时间也有限,因此千万不能打消耗战。对付有好几个首都的敌军,应采取空降兵奇袭的方法,攻其不备;对只有一个首都的敌军,应采取集团军大规模进逼,包围歼灭的方法。对于在海上的敌人基地,应采用航空母舰、爆击机群、空降兵混合部队同时行动的方法。比如西西里岛战役,如果一味与英、美打成一片,结果一定是优秀的机群、陆军被分隔包围,最终是弹尽粮绝,全军覆没。只有奇袭的办法,让航空母舰悄悄驶近敌军基地,待伞兵、爆击机一到,立即起飞所有的舰载机,将敌军的守卫夷为平地。爆击机则尽一切力量轰炸,伞兵同时降落。此时敌军主力已远离自己的基地,鞭长莫及。

最后那场柏林守卫战,是所有战役中最艰苦最难打的一杖,敌我兵力相当悬殊,但是您若能玩到此处,想必已是出类拔萃的高手,应当会有办法挺住。

游戏结尾有两种,这取决于德军是否能攻下伦敦,消灭英国所有的空军力量。无论哪个结尾,只要您听到《莉莉·玛莲》那哀怨的曲调,一定会欣慰地感到:战争终于结束,和平是多么美好!

责编:PINSER

▶侍魂



无锡　张哲峰

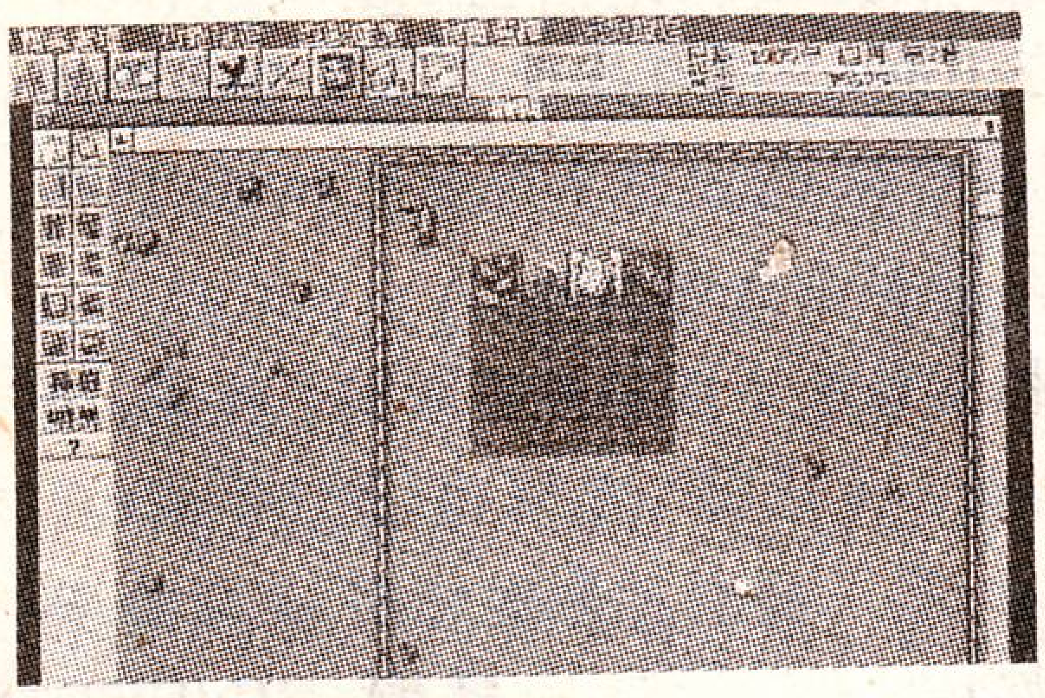
管理型

模拟农场 (PC·MAXIS)

文/李波

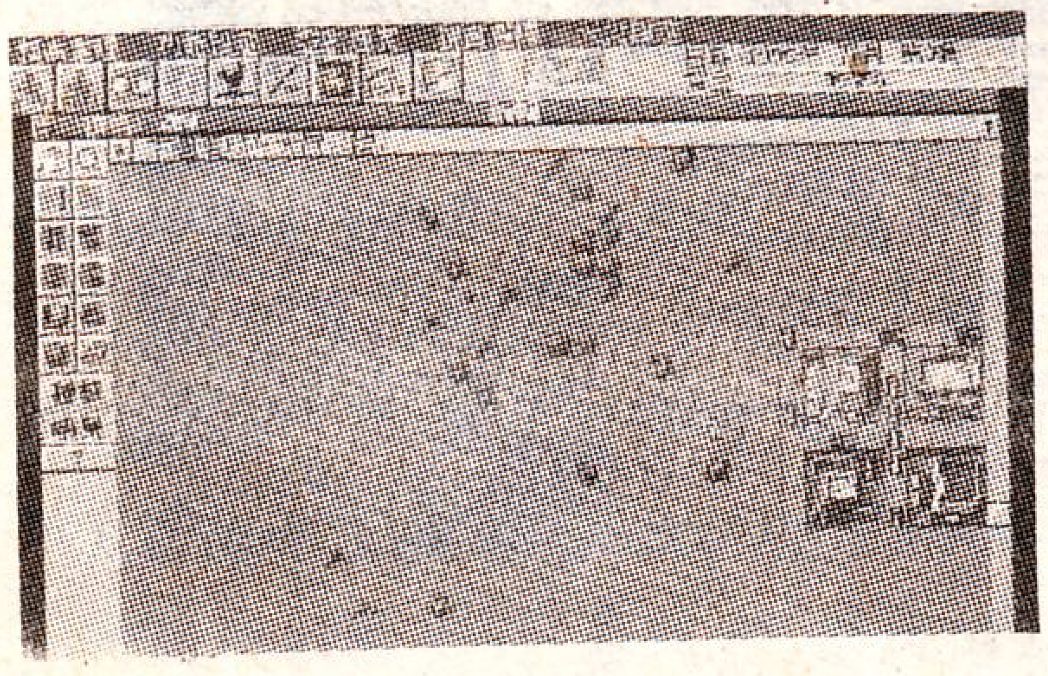
Maxis 制作的 SIMFARM，是《模拟城市》的姐妹篇。顾名思义，此游戏让游戏者扮演农场主，决策农场中的春种秋收，耕作畜牧等诸多事宜。

坐在电脑前体验农民生活，既无“脸朝黄土背朝天”的耕耘之苦，又可享受五谷丰登、猪羊满圈的丰收之喜，何乐而不为呢？



本款游戏用鼠标控制，。界面清晰，操作简便，音效也很有特色：农业机械的轰鸣、鸟语马嘶，组成了一首动人的田园交响曲。被都市生活的繁忙和喧嚣包围的朋友们，不可不玩此游戏，不可不借机领略一下乡村风光。

这是典型的经营管理型 SLG，其即时处理的模式又有点象《沙丘》或《巴士帝国》。即时处理的最大特色是各种情况（天灾、人祸以及机遇）不是逐条，而是成片出现的，一个手眼跟不上，就有可能吃大亏。



当然，你可以频繁地存、读，或者利用下指令的机会停止时钟运行，而挤出较长的思考时间——不过那样紧张感就被冲淡了，不是吗？

耕作土地，饲养牛马，收获买卖，积累资金再投资，小农场如经营得法，还会变成大农场。丰收和成功的喜悦，是此款游戏最大的游戏点。

劳作需注意天时，选定的基地要降雨量适中，天灾要少——试试选沙漠或常受多风袭扰的地带，看你能种下什么？收获什么？

农业更要了解地理，土地是否肥沃，土质是碱性的还是酸性的，土地要平整，还必须靠近水源……

一定要先建一个谷仓，因为收获物必须先储存起来才能待价而沽。如无谷仓，作物割下来后立即消失，你这本可就蚀定了。

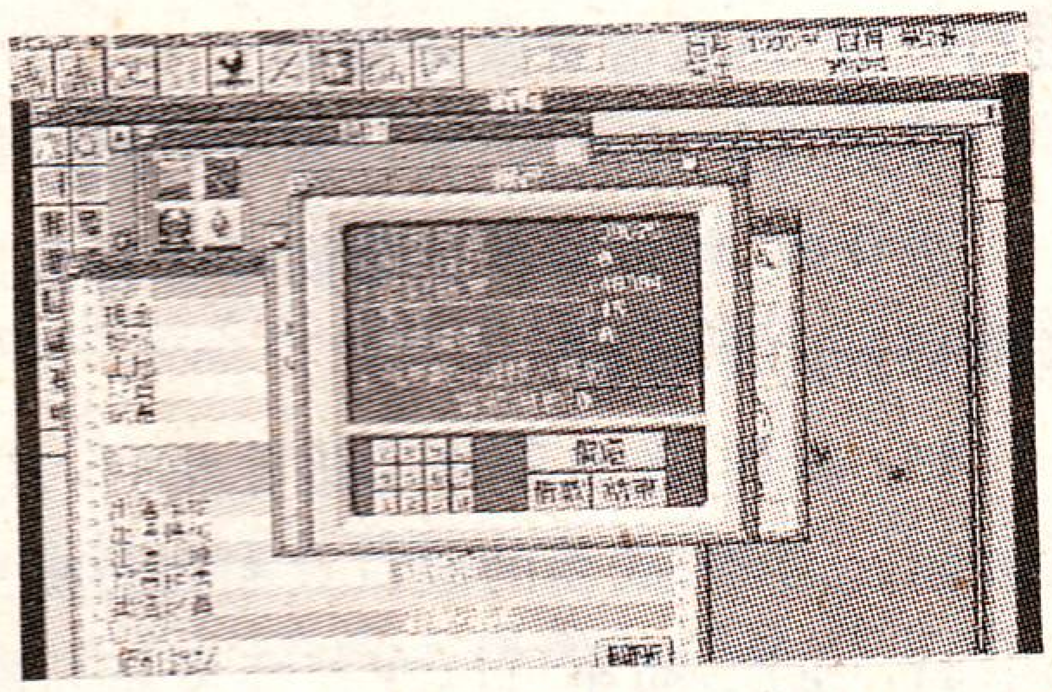
农业机械必不可少（飞机暂时可以不买），农药和种子则可使用时现买。

作物抗寒还是喜暖，喜阴还是喜晒，灌溉量多少，都要先算清楚了才能下种。如想尽早发财，最好选一些成熟期短，卖价较高的经济作物。



种植过程中，要根据田中的各种信号及时采取措施，如灌溉、除草、杀虫、灭菌等。

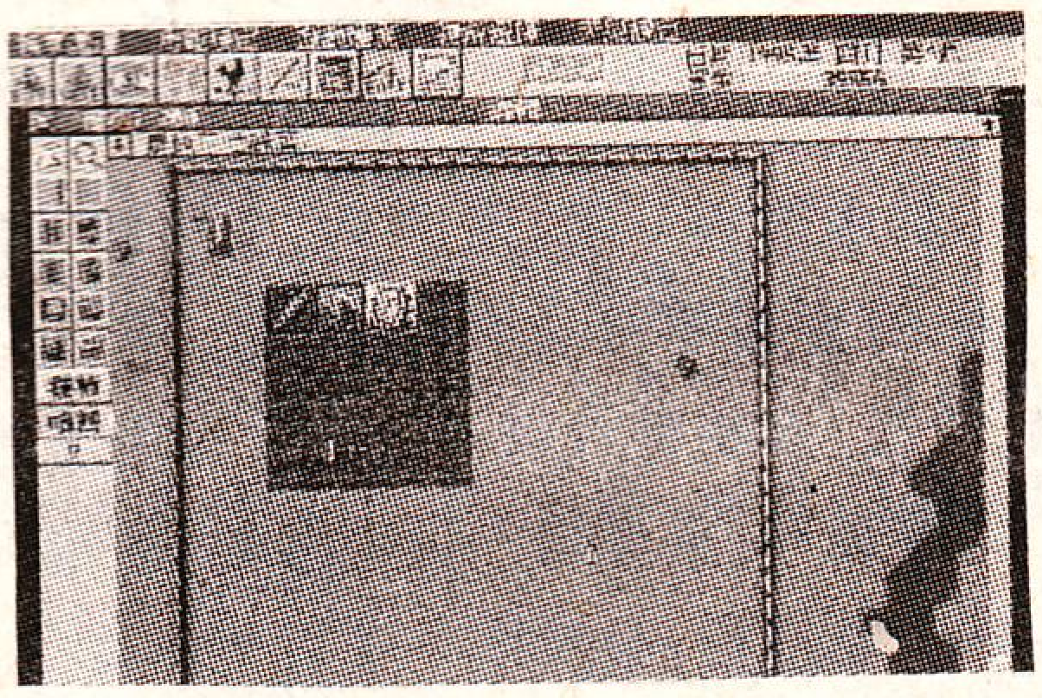
如果要用畜牧，首先要建设牲口棚，棚外还要加建栅栏，以免牲口四处乱跑，一则牲畜跑到道路上易被汽车撞死，二则如它跑到田里，一顿践踏的话，你的收成就所剩无几啦。



当然，不能让牲口挨饿，必须在棚中设置水槽和食槽。

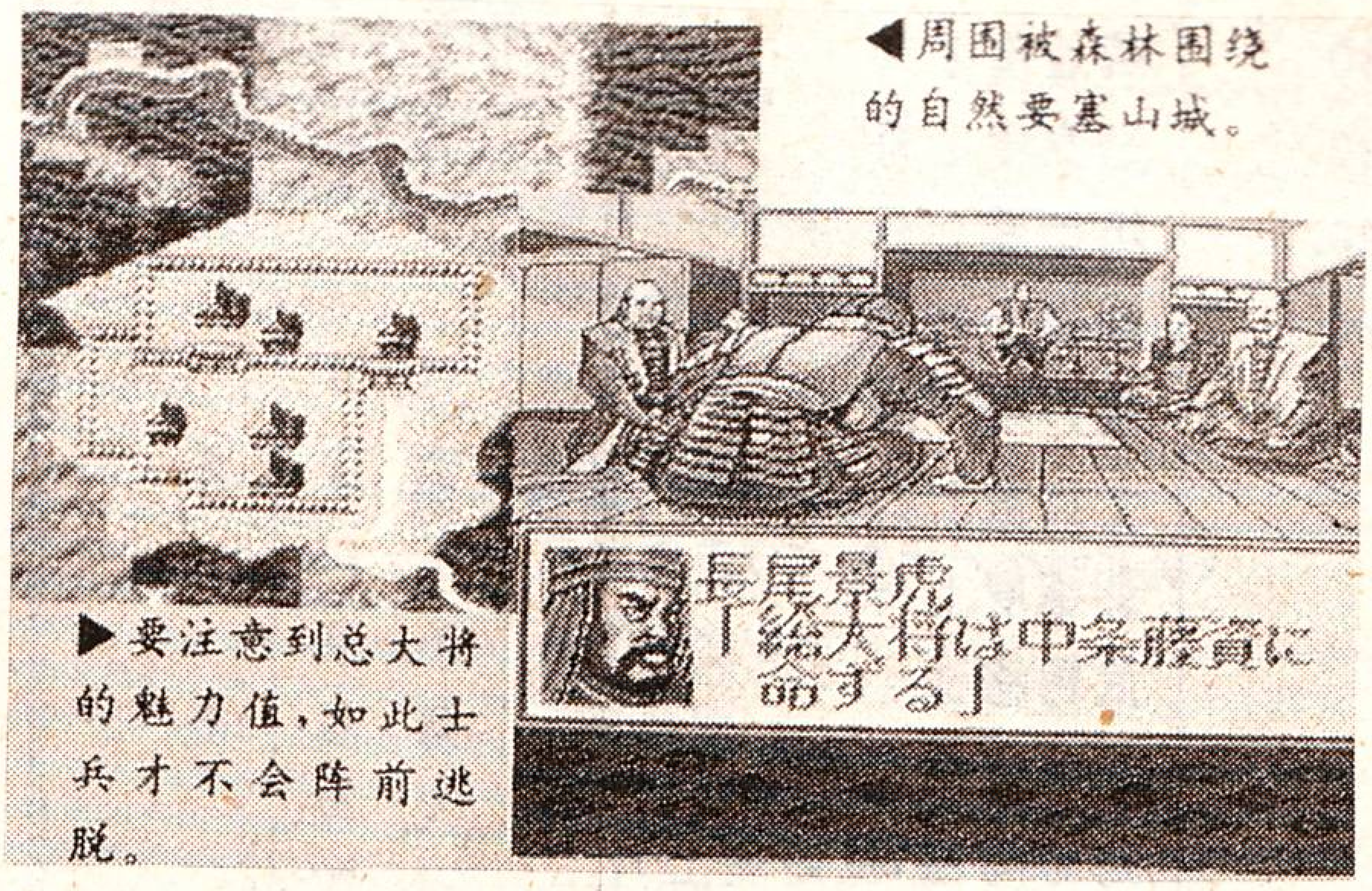
只有辛勤劳动，才能丰衣足食。收获后就可等待合适的时间，卖一个好价钱啦。这儿有个窍门，即种植时把天灾设为“无”，收获后再打开天灾，则作物价钱就会猛涨——不过这种手段卑鄙了点，FP 值一定极高。

有了一定资本后，就可以购买土地和做做期货交易了。你是一名好的农场主吗？如果连此游戏都通不过的话，还是老老实实在城里呆着吧。



信长の野望——霸王传

机种 MD/SFC **厂商** KOEI **类型** SLG **容量** 16M **文/林 松**



◀周围被森林围绕的自然要塞山城。

▶要注意到总大将的魅力值，如此士兵才不会阵前逃脱。

KOEI 真不愧为历史 SLG 类游戏坛上的霸主，SLG 迷们确实应该好好感谢 KOEI 公司的创作人员，是他们给我们提供了重返历史、大显身手的机会。你瞧——这又是一个极为优秀的历史 SLG 类节目。《霸王传》是《信长の野望——武将风云录》的续作，该游戏仍以大伙所熟悉的日本战国时期、群雄割据、争霸天下的历史为背景，与前作相比，版图更加广阔，操作灵活方便，并且可以使用鼠标，容量亦扩展到 16M；各种画面图像细腻，还融入了动画功能，使效果更佳；在内政、军事、外交、调略（计略）、人事、取引（买卖）等方面增加了许多新的内容，有着多种手法供你在这场智慧的搏杀中应用，非常灵活多样，而且取消了武将的忠诚度，建立了“论功行赏”的制度，考验你的组织能力，使游戏更加贴近真实，满可以淋漓尽致地发挥一下你的雄才大略，过把称霸东瀛的瘾头，相信你会在其中有所收获的。

整个游戏一共有三个阶段可供选择：(1)1551 年，群雄纷起，有“大名”48人；(2)1568年，有“大名”43人；(3) 1582 年，有“大名”27 人。你可随意选择某个年代，并扮演其中的任一个“大名”。从而加入了这厮杀混战的行列，“胜者为王，败者为寇”，这就得看你的能耐如何啦！最终的胜利条件有两种：①、天下统一（全国的 110 座城池）；②、晋升为“征夷大将军”。



▲为了要成立同盟，信长有时候也不得不低头。

以下简要介绍一下游戏中的有关参数及指令：

一、城镇的参数

项目	含 义	最大值
规	规模	15
防	防御度	100
贯	产量	——
商	商业值	100
粮	兵粮储量	40,000
钱	金钱存量	40,000
人	人口率	100
治	治安程度	100
将	武将数量	——
兵	“足轻”兵数量	——
马	兵马数量	9,999
炮	铁炮数量	9,999
练	士兵的训练程度	100

二、武将的参数

项目	含 义	最大值
身	身份	100
年	年龄	100
政	政治能力	100
战	战斗能力	100
智	智谋能力	100
采	指挥能力	100
野	野心	100
气	行动能力	15
勋功	功劳	250
知行	奉禄	999
一门众	血缘姻亲关系	——

城数	城镇数目	——
姬	公主	——
家宝	宝物	——
贡献度	对朝庭的贡献	——

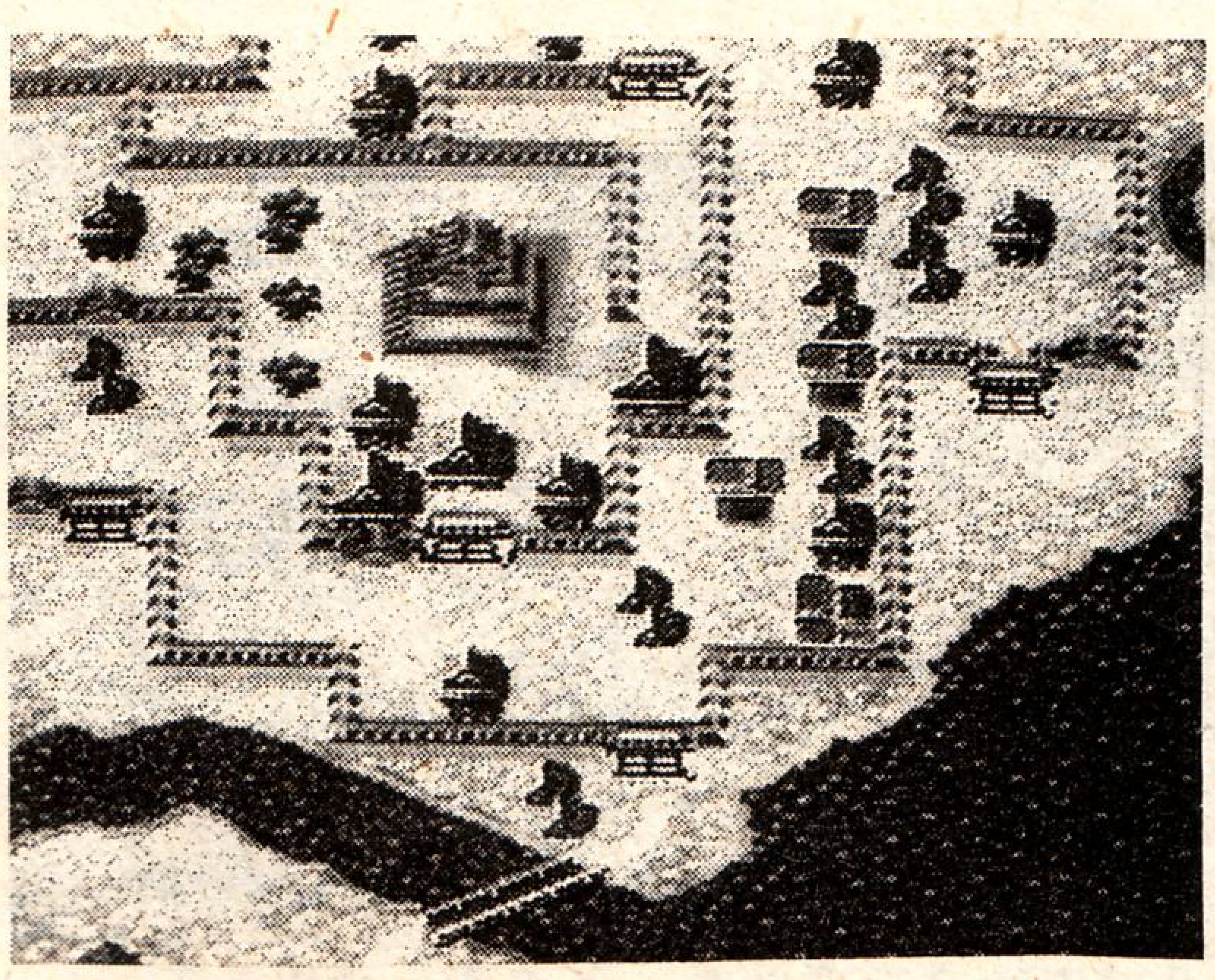
三、战略指令一览表

一级指令	二级指令	三级指令	消耗气合	消耗蓄钱	作　　用
内　政	开　发		3	20	贯高上升，人口率下降
	商　业		3	20	商业值上升
	巡　检		3	20	治安度上升
	改　修		3	20	防御度上升
		筑　城	10	20	规模上升，防御度下降
军　事	开　战		2		友好度下降
	雇　兵		3		士兵数上升，训练度、蓄钱下降
	训　练		2		训练度上升
	移　动		2		武将移动
	输　送		2		钱粮马炮兵的调拨运送
外　交	会　盟		10		对等同盟，友好度上升
	威　压		10		优位同盟，友好度下降
	恭　顺		10		从属同盟，友好度上升
	婚　姻		10		友好度上升
	手　切		5		友好度下降，同盟破裂
	朝　庭	献　上	15		贡献度上升
		敕　状	15		贡献度下降
		官　位	15		贡献度下降
调　略	侦　察		2		获取他国情报
	内　应		5		劝说他国武将反戈，蓄钱下降
	煽　动		5		煽动他国民众造反
	流　言		5		散布流言飞语，离间他国君臣关系
	暗　杀		5		刺杀他国武将
人　事	取　立	自　国	5		配下自国的浪人
		他　国	5		配下他国的武将
		募　将	5		募集领地内的浪人
	隐　居				武将忠诚心下降
	缘　组				结成一门众，武将忠诚心上升
	任　命				任命国主、军师
	论功行赏	恩　给	10		加增、减封、转封知行
		恩　赏	10		赏赐家宝
		报　奖	10		赏赐本城蓄钱
		官　位	10		授与官衔
		感　状	10		嘉授感谢状
		一　字	10		给武将改名
		惩　罚	10		没收家宝、削夺官位、流放、切腹自杀
		一　任	10		由国主自行处置
取　引	购　入		3		买进兵粮、铁炮、骑马，蓄钱下降

情　报	卖　却		3		卖出兵粮、铁炮、骑马，蓄钱上升
	势　力				势力一览表
	所　领				所属领地情况一览表
	家　臣				配下的武将情况一览表
	家　宝				所获取的家宝一览表
	势　力				势力一览表
机　能					状态设定
中　断					游戏中断，进行记录、呼出或终了

四、战争指令一览表

一级指令	二级指令	作　用
移　动	通　常	按原方向移动
	方　向	按指定方向移动
	平　行	按原方向平行移动
攻　击	通　常	普通攻击
	炮　击	实施炮击(雨、雪天气不能实施)
	突　击	发动突然袭击
工　作	挑　发	引诱敌军
	潜　入	混入敌方部队，引起混乱
	火　攻	实施火攻
情　报	武　将	我方部队情况一览
	势　力	军团情况一览
军　议		我军目前的战况一览，武将及各军种的意见和报告
传　令	出　阵	新部队登场
	退　却	撤退(总大将撤退，则全军均撤退)
	劝　告	劝告敌军投降
	和　议	主动投降
	内　应	要请敌方武将中的内应倒戈
委　任	力　攻	强力攻击
	正　攻	攻守兼备战法
	持　久	持久战，以待敌军疲弊
守　备	补　给	兵粮购入、补给
	鼓　舞	士气鼓舞
机　能		状态设定



▲防御度特高的巨大城堡，是否可以攻陷呢

在这个节目中最富特色的是“论功行赏”和灵活多样的外交手段。“论功行赏”是否得当，关系到整个“霸业”的成败。招贤纳才，同时适时地按他们的功劳大小给予相应的奖赏，以期提高忠诚心；否则，一味的拼杀与奴役，只会让你成为孤家寡人，落得个众叛亲离的下场。因此，这项功能极富的挑战力，考验你是否具有领袖天赋。外交手段也非常吸引人，场面十分精彩，究竟如何应用，还是看你的实力和智慧吧！

责编：PINSER

(上接第 50 页)



临其境。只可惜 VB 的红色调视觉画面无法印在杂志上(红色会变成白色，那就什么也看不清了)。总之…总之，请看下面的介绍吧。

神圣战记(HUDSON，STG)

纵卷轴的 STG，作为驾驶员的玩者要操纵在遗迹发现的战机去消灭叛乱者。本节目独创了卷轴射击 GAME 中的线移动系统来作为躲避障碍物的一大手段。飞机位于里线时会变小。

VR 棒球’95(KEMECO，SPG)

极具空间感和迫近感，被认为充分展示 VB 机能的软体，多视角的切换是软体的魅力所在。

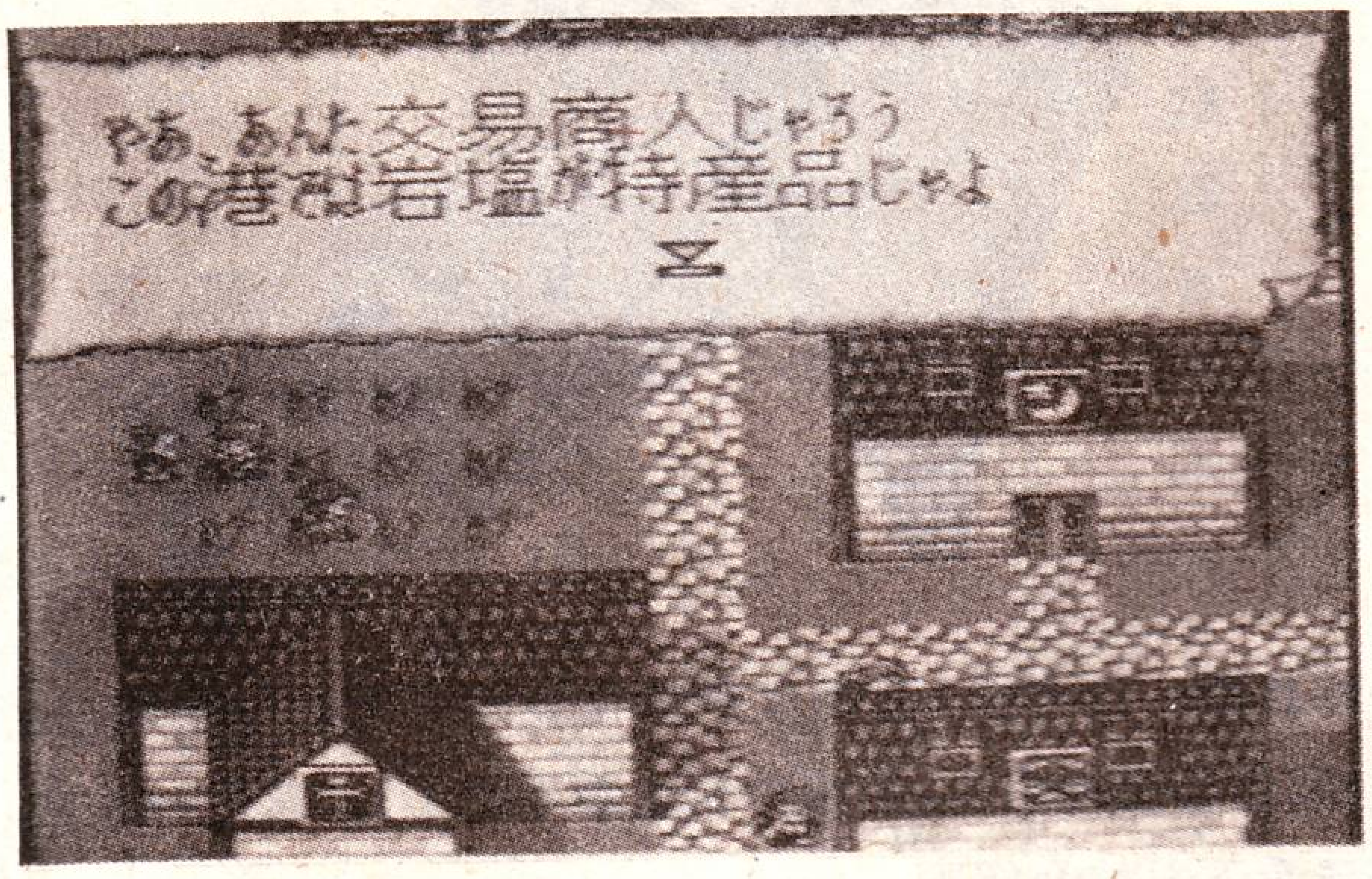
以上只是一些概括的介绍，要购入新机的朋友还是自己去多了解一下、体会一下再决定吧！选择新机还是要根据软体的平均质量及自身喜欢的游戏类型来决断。必竟软体才是关键。

责编 RYU



大航海时代 Ⅱ

机种 SFC/MD　　类型 SLG
厂商 KOEI　　容量 16M
文/TRANK　　表格/王　歆



▲在港口内对话获取信息

Hi！绝对耐玩的“大航海Ⅱ”终于和大家见面了！游戏加入了RPG要素，并多达六个主角，但不管选择哪个人物，其他角色也会在剧情中粉墨登场，所以其实是一部枝节繁复的大剧作。“大航海Ⅱ”中每个角色必须达到的目的都不同，而且随光阴流逝情节会起变化，原定的目标也会更动，看各个玩家具体游戏情况而定。所以嘛，想看到精彩的ENDING并不是单一手段才可以。只是上代中最高地位的公爵爵位似乎已不被重视？……但无论如何要成为贵族并努力向上爬，因为爵位和声望也会影响情节的进展。想通关的话最少也得做伯爵。

1522年5月17日，由此开始充满光荣和梦想的冒险年代……。

首　先

记录：与上代不同，除非是进入房屋或作战时，随时都可进行SAVE。并可设定环境（年月日时间显示、BGM、立体声或单声、移动快慢等）、查看地名（地图显示）或结束游戏。

时间：注意！在港口内进一次房屋就会过30分钟～1小时30分钟。旅店和码头全天营业，商店上午8：00～晚8：00，酒吧上午8：00～凌晨4：00，占卜屋下午4：00～晚12：00，其余房屋都是早4：00～晚8：00开门。可以到旅店睡觉，调整睡到几点。

海上偶发事件：A．暴风雨。今次暴风雨的威力比上代要强许多！遇到后每航行一步都会有损伤，耐久度低的话马上就OVER。只有使用圣香油才会停止。直觉能力强的助手可以预测暴风雨的到来。

B．塞壬。记得吗？希腊神话中英雄俄底修斯不惜自缚但求一闻的塞壬的歌声。据说塞壬因自己的歌声诱惑不了船上的水手而自坠身亡。游戏中北欧附近也会有类似的事件，因为传来迷人的歌声而使被诱惑的水手纷纷跳船。

C．龙卷风。在南、北美洲交界处附近可能发生。会被迫扔掉全部积载（当然水粮和道具除外）。

D．幽灵船。莫名其妙地从远方驶来一条破船……一个人也没有的恐怖之舟……驶去时，船上传来一阵幽伤的歌声……

E．鳣鱼。南非附近会看到海面上浮起一条巨大的鳣鱼！水手们纷纷把叉子扔进它的嘴里，鳣鱼只好惊恐逃亡……

F．神。西非附近可能遇到神迹！桅杆上映出青白色的光，神在保佑我们！水手受到极大鼓舞。

G．火鸟。阿拉伯附近会有火鸟出现，使船只的各种数值都会下降。

败北条件：除了主角死亡外，如果到1554年1月还不能达到目标的话，游戏也会结束。



▲要时刻注意舰船的情报

基本指令

除战斗以外随时可调用的指令。

A. 舰队。a. 舰船情报 决定船只优劣的数据是：耐久度、转向力、推进力、积载量；如果是战船，炮门数、乘组员数也是相当重要的。

b. 队列变更 预先改变船只的顺序在海战中也会有利。

c. 舰船处分 弃船。

B. 人事。a. 人物情报 有职业、姓名、年龄、国籍、能力、技能等参考情况。能力：统率力、航海术（影响海上移动快慢）；知识、直感、勇气、剑技（单挑能力）、魅力。技能：测量（能用仪器测当前经纬度）、地图制作（可以和地图工房签约）、会计（任命为主记长后买卖东西时可杀到最低价）、炮术（海战时能使用强力火炮）、交涉（航海中能与其它舰队交换情报）。

b. 给与设定 设定航海士每月的薪金。

c. 人事变更 任命船长、副长（即助手，直感高的助手可预测暴风雨的来临）、主记长（即会计，交易时或买船只时可以大杀价）、首席航海士（即水手长，可获得更多经验值）。不担任职务的同伴仅为航海士。

C. 荷物。a. 积荷情报 知道自己舰船上有哪些积载。积载的概念：水、粮、资材、弹药、货物都属于积载。（道具除外）。

b. 积荷编成 在各船间调整积载的数量。

c. 积荷一览 知道自己一共有多少货物。如果有会计，他还会告诉主角这种货物在哪个港子好销。

D. 水夫（即水手）。a. 水夫编成

b. 船内配置 “大航海Ⅱ”中水手分运航、视认、甲板三种。运航水手关系到船的速度；视认水手多的话在海上的瞭望范围也大；甲板水手平时没什么用，但战斗时这类水手越多破坏力就越强。建议平时把水手数尽量分配给运航和视认，如果要战斗再把甲板人数调为100%。

c. 食粮割当。

E. 其它。a. 发现物 在集落（村庄）中发现的珍奇事物。制作组可谓用尽心力，收集了世界各地名胜、特产、珍兽的详细资料，也可丰富玩家的地理知识。

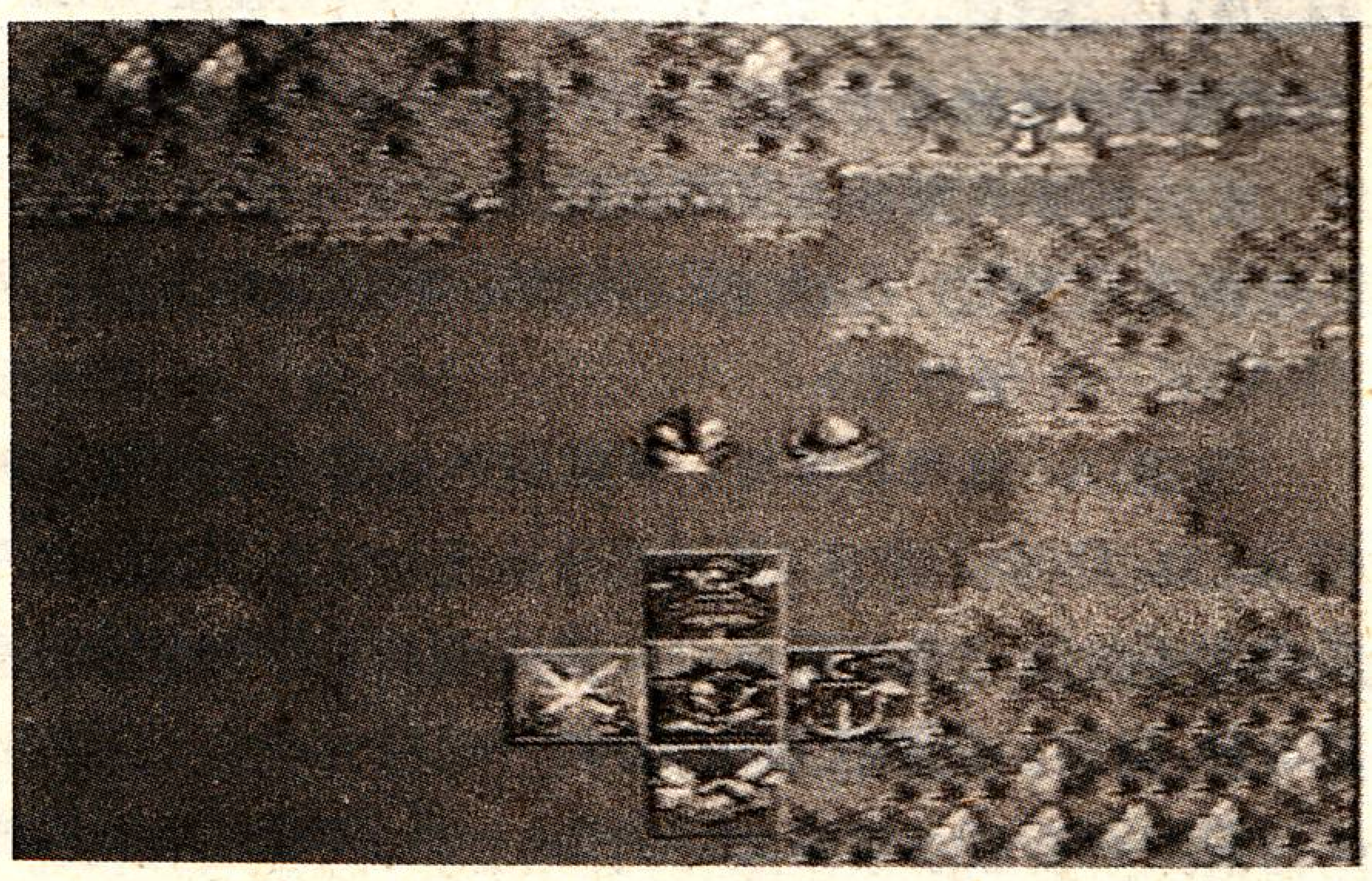
b. アイテム（道具） 装备武器和防具或使用宝物。道具可在商店买到，但最多只能拥有20个。

c. 航海日志 很新鲜的指令，可以帮助玩家加强记忆。

F. 航海图 观看自己的航海图并反映当前位置。一开始航海图只有一小块可以看，随着角色航行范围的扩大，航海图的可观看的面积亦增加。

G. 主公资料 有关于主角的资料有声望和金钱两种。声望分三类：交易声望、海盗声望和冒险声望（最大值各为50000）。交易声望可靠做仕事和投资同盟港来得到；海盗声望除海战取胜外还可靠做仕事中的“海贼退治”来提高；冒险声望的增加则有港口、集落（即村庄）的发现、在地图工房报告地图、将发现物报告给收藏家几种来源。金钱指的是现金，分金币（最大可达9999）和金块（一块等于10000金币）两类。另外还会显示该港的商业度、工业度、投资额、年月日时以及当前物价（以百分比表示，影响交易所中货物的价格和船厂中船只的买卖价）。

海面指令



▲指令以图形方式显示

航海资料：船只的回旋力、推进力、耐久力；水和食物的百分比；监视范围（海上的瞭望范围）；乘员组数（水手有多少）；体调（水手的状态。降到零后水手就开始大批死亡）。风向（无风时大多数船只将寸步难行）、潮流向、剩余的水粮、船速、吃水量、出海的天数。

此外登陆、寄港是由方向键决定。另外有会测量的助手还可以使用委任自动到以前去过的港口。

登陆时指令：A. 出航，B. 应急修理，C. 探索，D. 休息（可以等到暴风雨过后再出航）。

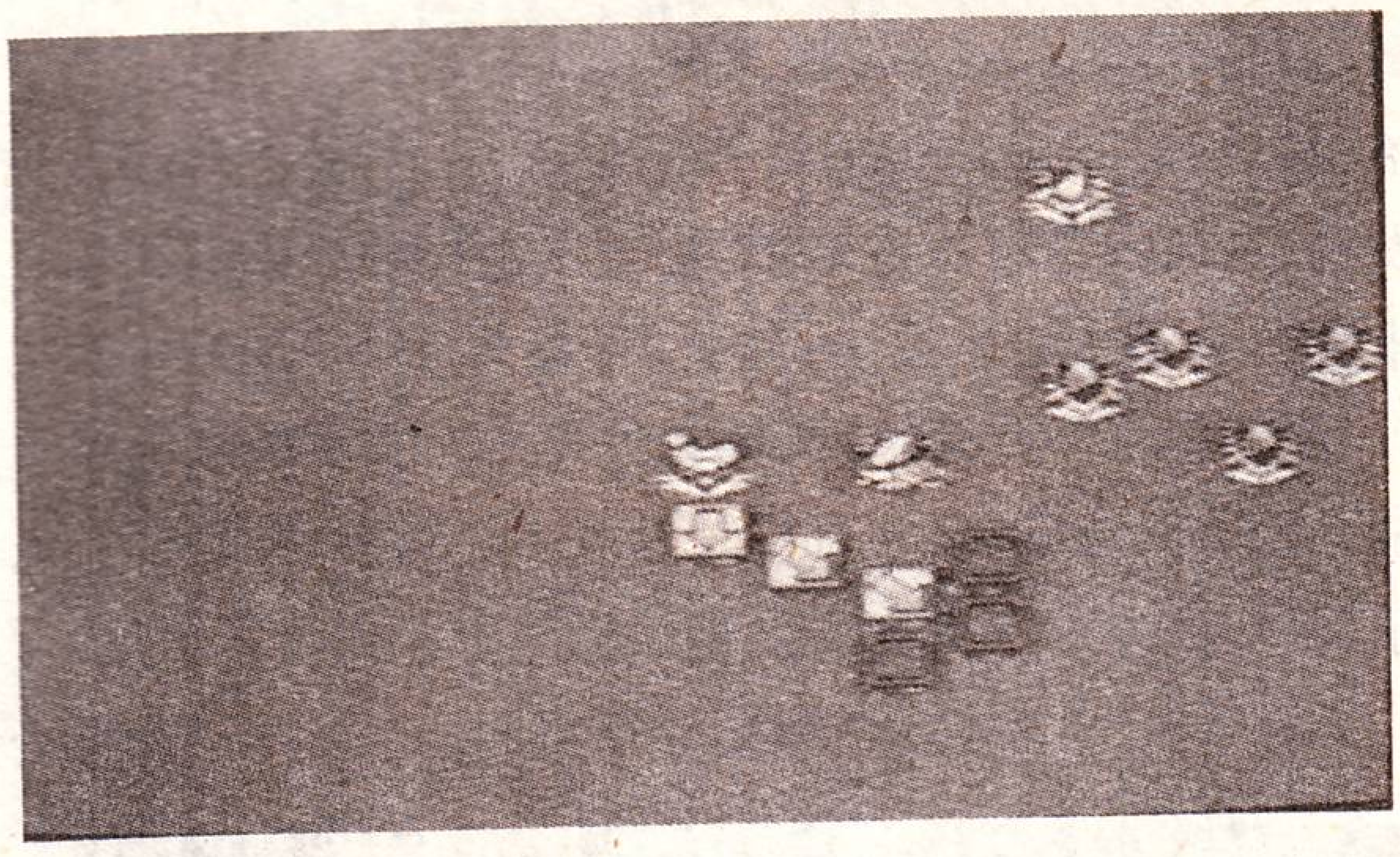
集落时指令（有的陆地上可以发现集落，在集落内会发现新奇事物）：A. 出航 B. 财宝探索（发现物的重要度分为D、C、B、A和☆级。越重要的发现物只有友好度更高才能找到）C. 欢待（每次花2个粮来招待当地人，每次可增加友好度5）D. 粮食掠夺（一次魅力减2。如果遭到当地人反击水手数也会减少）E. 休息。

重要指令：A. 监视。侦察当前画面上的舰队情报。

B. 交涉。和邻近的舰队交换情报（必须有会“交涉”技能的同伴）。一般商人只会透露他的航行目的地，而不幸和海盗交涉的话就要开战了。

C. 战斗。和邻近的舰队交战，如果正好旁边还有本国的舰队那么也会加入，作为同盟军共同抗敌。

本次的战斗版图面积大大增加了！不过玩家只能控制旗舰，对其他船只就只能用“作战”指令来命令它的行动了。而且战斗时还设计了单挑，攻防技术各有3种，也有相克的原理。单挑胜利的话也算全舰胜利。



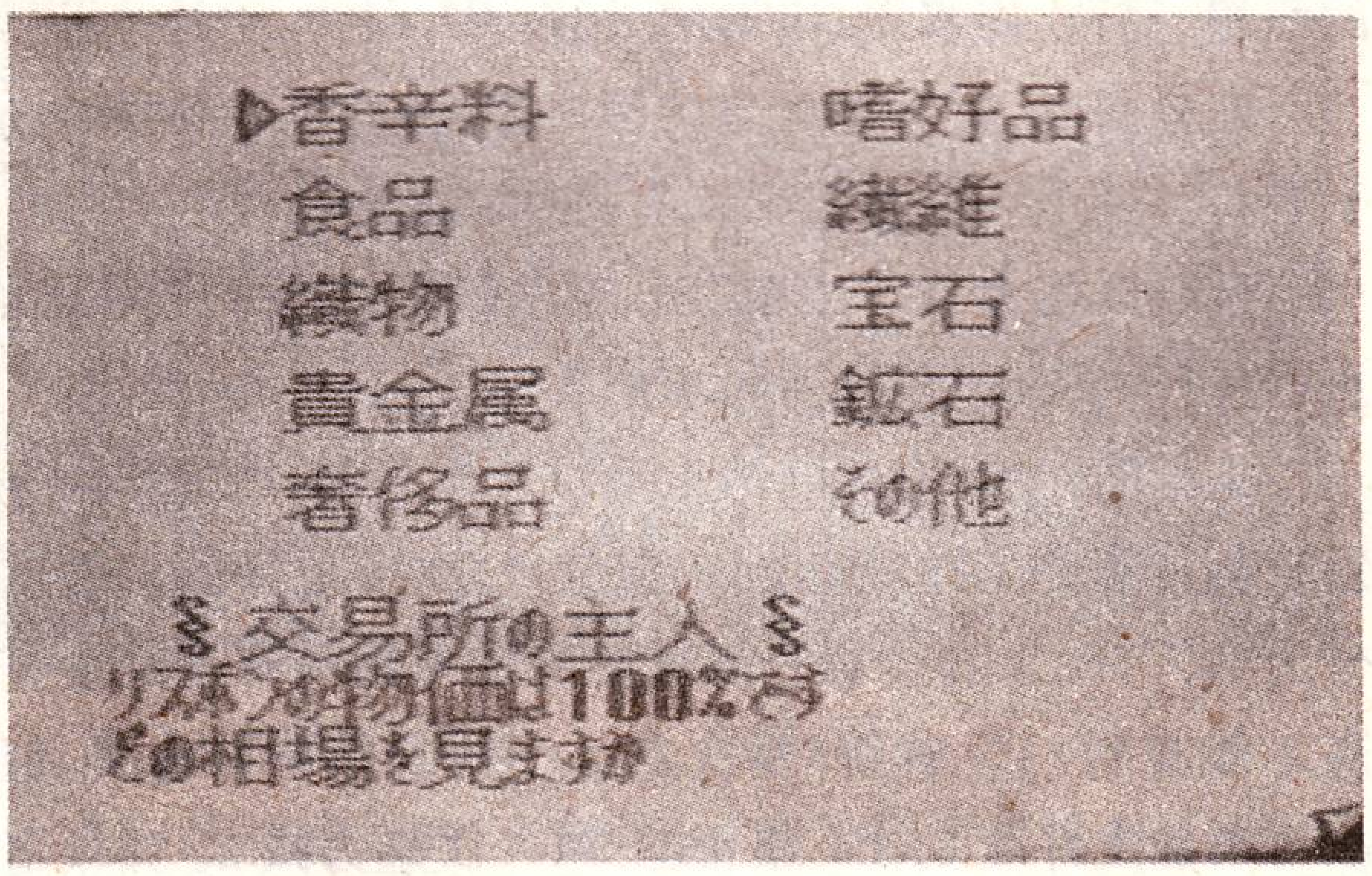
▲全新的战斗系统

海港设施

海港好大啊！各种房屋真是鳞次栉比。耐下性子听TRANK 一一解释吧！

宿屋：A. 航海者情报。从歇脚的航海士中听取人物情报。B. 仲间に诱づ。邀请同伴出海。成为同伴的条件是每月要付给一定的薪金。C. 港の情报。得悉该港支持度。D. 宿泊。选择睡到几点。

港(码头)：A. 出港。B. 补给。与上代相比增加了弹药的补给；作战时就可使用炮攻。C. 系留。只有首都才有这个指令，可以帮主角保管船只。a. 保管(最多保管 5 艘)。b. 配备(把保管的船取出)。c. 交换(把现有的船和已保管的船交换位置)。要注意的是保管船只时积载可以保留，但船上的水手将全部解雇。



▲这么多汉字，很方便哟！

交易所：进行货物买卖的地方，接受商业仕事时也是要到这里。如果是某国的同盟港就必须持有该国免税证，这样可省下 20%税金。如果把港口投资为本国同盟港的话，杀价时就可得到大幅度优惠哟(视爵位而定。TRANK 作公爵时曾得到三折的出血价！)。买入时一定要和店主还价。

商店：买卖道具的场所。把手头的道具卖出时也要和店主还价，多试几次店主就会把收购价抬高。

介绍几种重要的宝物：

A. 望远镜。增加瞭望范围。

B. 经纬仪。同是测量经纬度的仪具，但按精确度高低还分为四分仪、六分仪和经纬仪三种。初期可在阿姆斯特丹买到。(其实有一本世界地图就可以了……)

C. 圣香油。遇到暴风雨时用来祈祷的万灵物！用后暴风雨即止。远航前最好买上一打。初期在波尔多有卖。

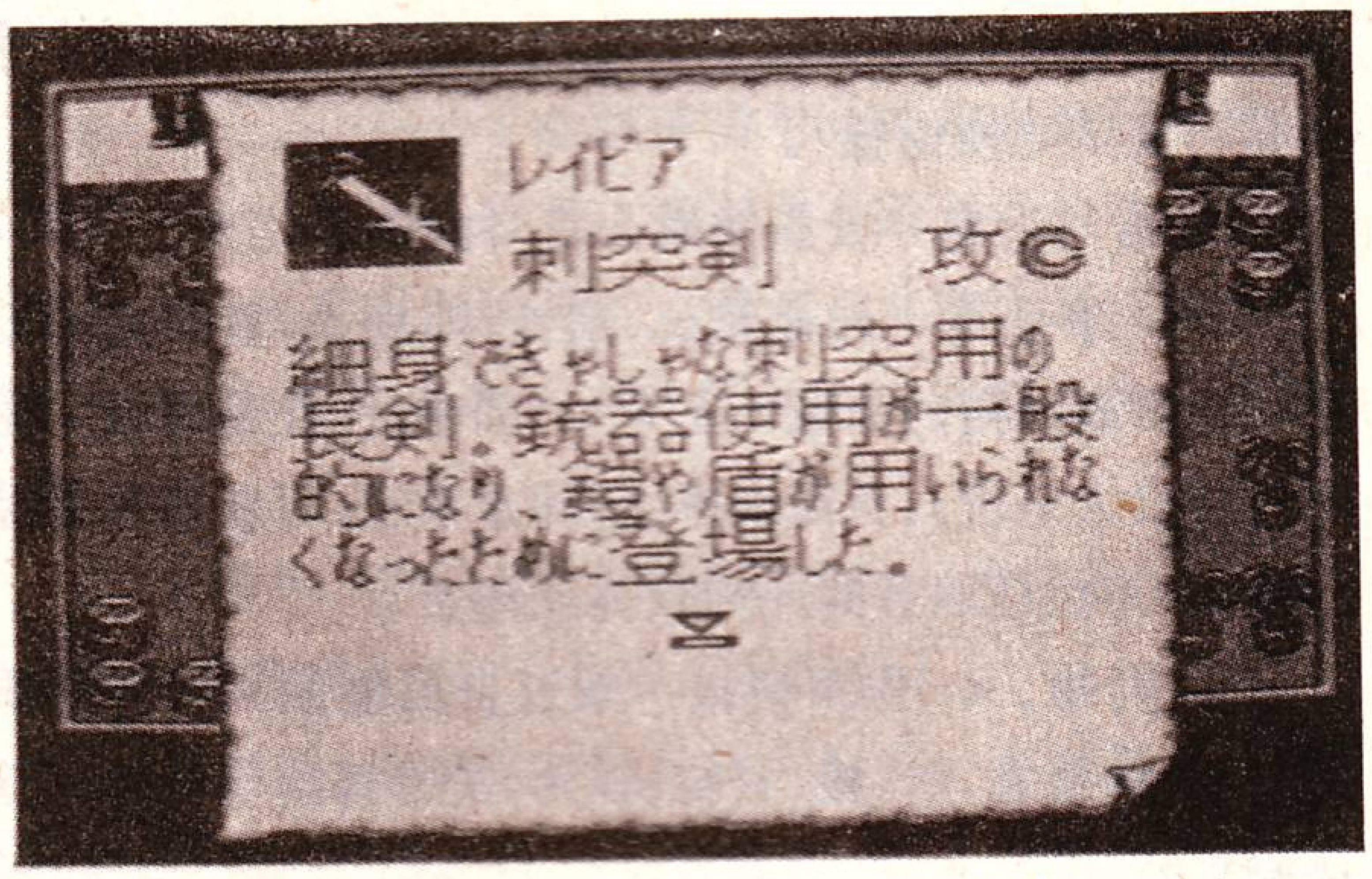
D. 强血渍。有时水手会得坏血病。这是坏血病的治疗良药。地中海内有卖。

E. 老鼠药。老鼠成灾时粮食会急剧减少！老鼠药是必备物。

F. 猫。一劳永逸的灭鼠宝物。在南非或中东有卖。

G. 武器。武器的攻击力及种类的不同，所对应的格斗技的威力也不同。

H. 防具。防御力最高的铠甲在那不勒斯有卖。



▲加入了 RPG 要素中的一项——道具

I. 财宝。即像丝带、披肩、宝石等等女孩子喜欢的东西。上代中是送给公主，这次没有公主，是用来讨好酒吧女的。很重要噢！原因后述。

J. 秘宝。是照藏宝图的指示地点探索得来的高级宝物，不能出卖。

教会：分伊斯兰教馆、基督教会和寺院三种。伊斯兰教徒不能入基督教会，基督教徒亦同。

A. 礼拜。向神祈祷以防止海上灾难的发生。

B. 寄付。捐赠金钱给教会。一般要捐出现金的 10%以上才会有效地防止灾难。(神也贪钱?)

占卜屋：占卜师的居住地。50 金币占卜一次。

A. 人生运。分吉、中、凶和大凶。不过不影响游戏。

B. 仕事运。告诉主角还差多少经验可升级、还需多少声望才可受到国王召见。(如果达到这个声望占卜师就会暗示有人在找你。此时就可去王宫接受国王的委托。第一次升爵时一定要来占卜一次)。

C. 恋爱运。告诉主角他和本港酒吧女的关系如何。

D. 仲间运。自己同伴的运气和忠诚度。如果同伴中有恶运缠身的可就倒了大霉：每次出海必遇暴风雨。

银行：是夏洛克银行分布在世界各地的分行。总行在地中海的威尼斯。听说现在是巨富的夏洛克行长当年也

是以一条破船起家？

A. 预金。可存钱。最多只能存100万金币，每月利息为3%。

B. 出金。

C. 借金。向银行贷款，可借多少视当前爵位而定。月息10%！（怪不得银行要发迹）

D. 返济。还给银行的贷款。

酒场：A. 喝酒。请客喝酒，重要的情报都于其中得到。

B. 水手雇用。先大量请客喝酒就可以雇到更多的水手。

C. 水手解雇。

D. 航海见闻。把自己在集落中的发现物讲给酒吧女听。有的酒吧女很喜欢听航海见闻，籍此和她搞好关系的话，她就会为您调查情报并提供非常有用的信息。

E.プレゼント(礼物)。即把从商店购得财宝送给酒吧女。有的酒吧女并不爱听航海见闻，那就只好用珠宝来打动她的芳心。每个酒吧女都有自己的喜好，可先送一样不值钱的东西，再使用下面的指令"情报を聞く"就可打听到她喜欢什么东西(大多都是珠宝或漂亮的衣裳)。不然的话问什么她都只回答"不知道"。

F. 调查依赖：拜托酒吧女调查其它各国舰队以及海盗的行踪。一定要和酒吧女打得火热才行，而且需要一定的调查时间。调查结束后会知悉所调查舰队的位置和意向(比如海盗是否盯着自己)。注：海盗中还包括私掠船队，即得到本国许可、取得私掠许可证、可以光明正大抢夺他国船只的国家舰队。

G. 情报を聞く。可以问酒吧女仕事的情报，她的喜好及她的芳龄。如果她连芳龄都肯告诉主角，那么她就是热恋上主角了。仕事的情报很重要！接受委托后如果不知道怎样完成，酒吧女就会透露情报给你。(比如××商品在××处有卖等)。

H. 航海者と话す：从航海士那里得到情报。还可让航海士加入。如果他不愿加入，就不断请他喝酒，灌醉了就好说话。

I. 赌博。

仕事所：重要的场所！是接受各类委托以取得金钱和声望的经营处。完不成委托的话会减声望。

A. 仕事の斡旋。a. 借金を取立こる　到威尼斯总行去，会让你向××人讨债。先到酒吧去请客喝酒就会知道那人在经纬度××的××港中。找到此人后就可收到钱回银行复命。完成后加交易声望和海盗声望各150。爵位越高找的人就离的越远，而且找到人后他还会开溜。必须在规定期限内完成。

b. 商品を输送する　要到××港中的交易所，把××货物运到规定的港口中交易所去。给定期限内完成就可回原来的港口索要酬金。加声望200。

c. 商品を购入する　去××港交易所接受委托。会预付订金给主角。给定期限内完成加声望150。

d. 手纸を配达する　从当前港出发到××港的仕事屋送信，给定期限内完成后可回原港仕事屋索取报酬。这件仕事吃力不讨好，酬金又少得可怜，建议不要做。

e. 海贼を退治する　为海盗特设的仕事，在×月内打败海盗×个后就可回原港仕事屋拿报酬。

B. 国の情报。100金币买一次。可知此国的收益度、和他国的友好度以及商船的位置、该国准备注意的国家。友好度降到一定程度两国的同盟港就会互相封锁。但TRANK发现只要于夜间入港就无人阻挡了，大可招摇过市。

C. 港の位置。

船厂：用不着多说了吧！"大航海Ⅰ"中TRANK已经介绍过了。买入船只时可以杀价。商业、冒险用船只最好就是"混合式快船"(转向力95，推进力100！)，这种船即使在无风的天气也能行驶；威尼斯炮艇是作战用的最好战船，水手数可达400，而且可以使用"改造"中的"积载比例变更"指令花钱变更水手、炮台的最大限，使战船平时也可作商船用(多好的指令，上代怎么没有?)；在日本，如果把工业度投资到1000还可制造出很强的战船——铁甲船，其它港口都不能制造；工业度高的港口，有时还会发现秘密宝物(如一次TRANK购买火炮时买到了"白炮"，攻击力比最强的加农炮还厉害！)。买船时还是买二手货的好，因为造一艘性能高的船常常要花两三个月。

地图工房：即地图出版社。为了取得精确的地理情报地图商情愿花钱购买。只要在原有航海图上开垦出一片新领域就可来此贩买。

A. 契约。只有签过契约的地图工房才可贩卖地理情报！如果和第二所地图工房再签约会造成破弃，那么再入原来签过约的工房所有声望就减半。据TRANK经验阿姆斯特丹的梅尔卡特工房付的酬金最多。

B. 技能学习。没有"地图制作"技能的主角只要知识超过75就可学习。当然要付钱。

C. 地理报告

D. 地图确认。拿到藏宝图后在这里付2个金块就可得到大致经纬度。

收藏家小屋：在集落中的发现物可以拿到这里来贩卖。

A. 契约。与地图工房一样。TRANK以为里斯本的公爵夫人付的酬金最多。

B. 发现物报告。注意！报告过的发现物不能再告诉

别人！(国王也不行)会增加声望。

C. 冒险の噂。透露××经纬度可以有集落。

王宫:国王或总督的所居地。只要主角声望达到一定程度就会受到召见并授予委托。拒绝国王的委托声望减半！

A. 晋见　当声望一定就会得到委托。委托内容视当前最高声望而定:冒险声望高的，一般是让主角找几个集落中的发现物来报告(数目将视取得的爵位而定，越高数目就越多)，或者请他去找一份秘宝(方法后述);交易声望高的，就是让他购入一些货物，或者让他增加2～10个本国的同盟港;海盗声望高的就不用多说了。声望较平均的话就会让他到×国的皇宫送信或当使者(好轻松)。

a. 势力　列出同盟港数量并告知本国收益度(视同盟港数量和工商业发展状况而定)。

b. 私掠许可证　海盗声望超过1000并且是三种声望中最高的时就可申请。

c. 免税证　以上两证申请时都要付钱，但爵位越高的需金越少，后来国王免费赠送也说不定。要注意免税证每年4月和10月要重新更换。

B. 亡命　在他国王宫内选此指令就是甘冒叛国大罪而加入他国国籍。TRANK爱国心极强从没试过这个指令。不过像卡特琳娜这样的女海盗还是早选归宿为好。

C. 资金援助　国王肯给多少视当前国家收益度和主角的爵位而定。

D. 船舰援助　同上，得到许可后去船厂即可拿到船。一般都是很差劲的船，只能卖掉换钱。(也有例外，TRANK做伯爵时曾把国收益度提高到8000以上，每次拿到的都是积载相当大的好船。)

补 充

在港口内有许多行人，他们会在谈话中透露许多情报。比如一位妇人说:"在深夜入商店可能会买到意想不到的好东西。"?有些港口内有几幢神秘的房屋，平时进不去，实际上它们也是情节发展中的关键。另外如果把他国的同盟港收买为自己的同盟港或是攻打他国的舰队都会增加该国对主角的仇恨度，到一定程度不但他们的战舰会来讨伐，而且有可能在他们的同盟港口设施内被抢去3/4的现金！

另外，在汉堡可以学习炮术，在巴塞罗纳可以学习地图绘制，在那不勒斯可以学习到测量技术。在汉堡和安特卫普还可以买到积载量达1200的大船。

看到此处，千万不要被这么多指令吓倒了。其实指令虽然很多，但主菜单以图形方式显示，二级指令多以汉字显示，界面在同类游戏中是非常友好的，大家很快就会熟悉的。

激动人心！——航海家们的旅程！

人物详解

艾尔·维萨斯(アル·ウエザス)

19岁。技能:会计。伊斯兰冒险商人。从小无依无靠，穷困潦倒。出发地点:伊斯坦布尔。

其实按理应先讲上代主角儿子约翰·法雷尔的生平才对啊！但TRANK实在太留恋做商人的各种好处，所以对商人艾尔特有好感。所以就先讲讲他吧！

来到船厂的艾尔找到好友萨利姆。原来昨天漂到海岸上的那只遇难船是萨利姆父亲的。有了船就可以进行贸易，为了成为亿万富翁，并找到自己从小失散的妹妹萨莎，艾尔说服船厂老板欠下1000金币修理费就把船取走，又先后游说酒店出纳蒂迪亚、夏洛克银行职员、码头的服务员，借到数千金币的本钱。条件是:将来赚大钱后每人要归还1万金币。只有旅店大娘心最好，无偿借给艾尔500金币。一段时期的努力后，艾尔当上了贵族，并渐有储蓄。那些原来对艾尔冷嘲热讽的店员们的态度也来了个180度大转弯。

陆续还清了1万金币的欠款。每个债主收到钱后都会告诉艾尔许多有用的情报，而且还会增加声望。在银行还钱时巧遇夏洛克行长，行长说了一句很令艾尔费解的话:"成为亿万富翁又有什么用?"还给码头服务员1万金币时，破产冒险家皮埃特罗·康迪突然冒出来向艾尔借1万金币作航海费，并允诺将来十倍偿还。码头服务员告诉艾尔最近红海内海盗猖獗，基督教徒又企图颠覆伊斯兰教，在马沙华港附近创立新基地，因此奥斯曼帝国的苏尔曼大帝正在加紧征伐，搞得人心惶惶。不久，苏尔曼大帝忽然在伊斯坦布尔到处寻找艾尔，入宫后方知大帝要交给艾尔一个极艰巨的任务:把全世界港口都收买成奥斯曼帝国的同盟港。并给了艾尔50个金块和免税证。

赚足资金和声望后到南非去转一圈吧！回伊斯坦布尔后，就会在酒店遇到养伤的葡萄牙王子约翰·法雷尔。据悉约翰正被港外的女海盗逼得出不了港，于是好心的艾尔建议把王子的家族旗帜挂到自己船上以引开女海盗卡特琳娜。当约翰提起自己正在寻找传说之国普莱斯特·约翰国时，艾尔惊讶地告诉他自己知道这个国家就在红海内马沙华港附近，但奥斯曼大帝似乎准备清除掉此国，所以必须尽快赶去。约翰感激之余，决定代艾尔寻找他失踪的妹妹萨莎。出港后将卡特琳娜的舰队引开一段距离后再故意被她捉到，艾尔又凭一副巧舌使卡特琳娜轻易放过了自己。经过几个月后再入伊斯坦布尔的酒店，出纳蒂迪亚就会告诉阿兰:约翰已带来消息，萨莎在中东波斯湾内的巴士拉港。艾尔心急火燎地赶到巴士拉港的

酒店，妹妹却还不敢相信眼前站着的就是哥哥，只好先回去。（不过萨利姆好像对萨莎有意思了……哈哈！）

约1524年末，奥斯曼帝国的同盟港数在艾尔的努力下已超过了40个。作为奖励，苏尔曼大帝会赏艾尔100个金块。不久，伊斯坦布尔的人们竞相告诉艾尔：曾借钱给艾尔的那个银行职员要调升到威尼斯银行总行去了。于是艾尔来到银行，一番叙旧后艾尔顺路把银行职员送到威尼斯总行。在那里久违的夏洛克行长又跳出来请艾尔代收冒险家皮埃特罗·康迪尔银行的债款。艾尔想起皮埃特罗也欠自己1万金币，所以很爽快地一口答应了下来。出港后先去里斯本找皮埃特罗的赞助人——法雷尔公爵夫人，顺便感谢约翰·法雷尔为自己找到了妹妹。公爵夫人高兴地赠给艾尔10个金块，并告诉他皮埃特罗所寻找的黄金之国就是日本。赶往日本的长崎（N30° E125°）后酒店老板说皮埃特罗在堺港。堺港酒店里皮埃特罗已今非昔比，一下子就付出银行欠债的十倍——200个金块！同时也还给艾尔10个金块（太阔了）。据皮埃特罗说日本并非传说的黄金之国。当交易名声达到40000时，美洲的一个港口中，码头服务员认出了艾尔。他告诉艾尔，奥斯曼帝国的同盟港由于战争被搜尽了钱财和人力。同盟港的酒店里，艾尔也听到了人们的诉苦。艾尔对于苏尔曼大帝的野心开始失去了信心……回到伊斯坦布尔后旅店大娘暗示艾尔要经常去看望妹妹。再去巴士拉港，这回萨莎终于叫出了“哥哥”，并求哥哥收养一个战争中失去双亲的孩子。饱尝世态炎凉的艾尔终于决心放弃一切，和妹妹一起在伊斯坦布尔买幢大房子改作孤儿院，和天真的孩子们一起生活。酒店出纳蒡迪亚叫艾尔去找威尼斯总行的夏洛克行长买房子，而行长狮子大开口，要艾尔付出现有金块数再加500金块的现金才肯卖房。艾尔挣足钱后兴奋地去见行长，行长却又说不必了。“记得我第一次见到你时说的话吗？成为亿万富翁又有什么用？人间自重温情。这是我对你决心的考验，回去吧。这房子算是我送给孤儿们的礼物。”回到伊斯坦布尔的酒店后，艾尔向蒂迪亚求婚了。萨莎、萨利姆与孩子们从此和艾尔一起过着幸福的生活。

约翰·法雷尔（ジョアン・フェレロ）

18岁。技能：交涉。葡萄牙现任公爵、首相兼海军大臣利昂·法雷尔（上代主角）的亲子。出发地点：里斯本。

总算讲到正点子上了！有着皇室血统的法雷尔家族由于利昂王子的发愤而重新崛起，而今次主角约翰·法雷尔即是利昂和克丽丝公主的爱情结晶。

首先去右边高大的公爵府。父亲决定让儿子出海寻找传说的普莱斯特·约翰王国，并发出公告让全城人都把约翰当平民对待。老水手洛克（天哪，三代前的人物了！是上代中利昂的大副）将作约翰的教官。到船厂取到船后再去商店拿父亲留给的刺剑（卖掉吧）；去教会，主教把神父恩里克委托给约翰，请他将恩里克带到遥远的日本去传教。再次进入教会可拿到主教赠予的1000金币。来到酒店，老板娘把公爵委托的1000金币交给约翰，可爱的酒吧女鲁茜亚还跑到公爵府去代他和母亲联络。随后于夜间10：00～12：00入公爵府，公爵夫人就会送他“纯银发饰”（可卖掉换钱）。原来父亲是和宫内的马丁内斯侯爵意见不和，才不得不让约翰出外磨练。出港后不久遇到一名搭船的青年，他自称叫多明戈。现在赚钱去吧！（此后每个月都可回来向母亲要1000金币的零用钱。）

当冒险名声达到2000，约翰在某一港口（亚非附近）酒店内，洛克说听到了不好的传闻：里斯本城的皇太子被绑架了！奇怪的是多明戈突然不见了，在旅店中听说多明戈在船厂于是赶往船厂……一个坏蛋正要向多明戈下毒手！约翰向此人单挑！取胜后女海盗卡特琳娜露面了。当听到约翰是法雷尔公爵家的人时，卡特琳娜脸色大变，马上就向约翰出手！幸亏洛克伪称自己是前来追捕她的艾泽格司令的人，才把卡特琳娜吓跑，在码头，约翰终于认出多明戈就是本城皇太子阿尔伯特殿下！原来阿尔伯特偷偷出来体验航海生活，但有人却想趁机暗杀皇太子后再陷害约翰的父亲利昂·法雷尔公爵！此时里斯本已在召开对法雷尔公爵的审批会了，马上赶往里斯本！于公爵府内为阿尔伯特殿下换过衣服后顺利地进入皇宫。由于皇太子安然无恙地出现，阴谋家马丁内斯侯爵只好放了法雷尔公爵。回到公爵府后，如果约翰表示不厌倦航海，父亲还会送他一柄蛇形剑。当冒险名声达到8000，在港口内频频遇见为哥哥和情人复仇女海盗卡特琳娜！前两次都靠洛克替约翰解了围，第三次可逃不了啦！在港外展开激战。虽然逃脱了，但约翰总觉得这个女人有些可怜。在伊斯坦布尔就会遇到商人艾尔，他告诉约翰，里斯本的酒吧女鲁茜亚被绑架了！作为情报交换的条件，约翰答应为他寻找失踪的妹妹萨莎。在里斯本的酒店内确认了鲁茜亚被绑架的消息后到波斯湾的巴士拉找到萨莎，并回伊斯坦布尔向艾尔报告。艾尔离去前透露了传说的普莱斯特·约翰国的所在地。当冒险名声达到16000时，来到艾尔说的那个红海内的马沙华港。先入异教馆再入左下角的大房子，知道这里本来是个和平的国家，但却被好战的奥斯曼帝国搅得四分五裂，目前仅由这里的马沙华王为首勉强支撑着。根据一个古老的阿拉伯传说，灭亡于19世纪的艾克斯王国的秘宝圣者手杖是权力的象征，拿到它就可以重新复国。回里斯本见过父亲后皮埃特罗正好前来拜访，约翰就询问这位冒险家是否知道圣者之杖的情报。皮埃特罗答应为约翰寻找。

去波斯湾马沙华港找王谈过后于商店得到战争的情报，然后再与王交谈，出港后女海盗卡特琳娜又会出现。

交战后回城，皮埃特罗已拿到了圣者之杖。把它交给国王后当冒险名声达到30000时，就可以去日本，恩里克神父于是留在那里传教。当冒险名声达到40000时，在里斯本又收到神父的来信，只好再次赶往日本。终于得知酒吧女鲁西亚在南美洲！南美洲某港酒吧内，约翰救出了鲁西亚。各位其实早已心中有数，这些天翻地覆的事件都是背后那个阴险小人马丁内斯候爵一手策划、企图扼杀法雷尔公爵实力，籍此颠覆葡萄牙的阴谋。一出港又撞上了穷追不舍的卡特琳娜！不过解释误会后她会原谅约翰。不久后遇见一大批海盗。打倒头目死神·鲁道尔夫后就可以去见里斯本的父亲了。法雷尔家族的光荣将永远延续。

卡埃特罗·康迪(ピエトロ・コンティー)

33岁。技能：测量。意大利冒险家，因做商人的父亲破产，为还清债务受托冒险。出发地点：热那亚。

一开始港内的人都向皮埃特罗逼债！真是走投无路。幸好在码头知道好友凯麦隆在酒店，马上赶去，向他借了一条船，并由他介绍来到里斯本的公爵府。公爵夫人愿做皮埃特罗的赞助人，替皮埃特罗还清欠债，并送他5000金币和道具(望远镜、经纬仪)，条件是如果有儿子约翰的消息要前来汇报。当现金超过一万后就可以去西非，在那里随便哪个港口的酒店中，老板会卖给皮埃特罗一张黄金徽章的藏宝图。据说以前有个冒险家曾经发现过黄金之国埃尔·德·拉德，那个国家的桌子、椅子、餐具……一切东西都是用黄金做的。后来那个冒险家遇上了海盗，幸亏得到村落中的当地人协助才逃脱。为示感激，他将一枚暗示着黄金之国地点的宝物——黄金徽章留在了那里。根据老板卖给的藏宝图可以找到黄金徽章(一般在美洲某处)。当冒险名声达到10000时，于里斯本的公爵府就可遇见约翰·法雷尔。他拜托皮埃特罗去寻找传说的圣者之仗。

先到阿拉伯某港的酒店中，老板会告诉皮埃特罗去找地中海最里面某个小港内的占卜师。那个占卜师会让皮埃特罗去波斯湾的西拉夫港。该港的酒店老板得知皮埃特罗是从自己的占卜师妹妹那里来的之后，就会送他圣者之杖的藏宝图。找到它后送给马沙华港的约翰。在航海图上转一圈后于里斯本的码头遇见了商人艾尔，他捎来约翰的口信说日本可能就是传说中的黄金之国。赶到日本的长崎，酒店老板让皮埃特罗去长崎旁边的堺港。堺港中皮埃特罗邂逅地理学家艾尔内斯特，从艾尔内斯特口中了解到黄金之国的位置其实是在南美洲。当冒险名声达到40000时，来到南美洲的某港，出港时就会发现一名昏倒在海滩上的老人。他竟然就是那个黄金之国的发现者、葡萄牙现任公爵利昂·法雷尔的父亲！(年代也太古老了吧)他并不知道自己的儿子已做了公爵，因为当他一回里斯本，就被一群人捉住投入大牢，好不容易才逃了出来。皮埃特罗出示了当初老人留下的黄金徽章，老人这才放心地让皮埃特罗送他回里斯本。在里斯本，皮埃特罗的这段冒险经历就END了。黄金之国……然而，冒险家毕竟终生以海为家……

艾尔内斯特·洛佩斯(エルネスト・ロペス)

23岁。技能：地图制作。荷兰地理学家。出发地点：阿姆斯特丹。

这个角色的情节相对简单。先去地图工房，好友梅尔卡特委托艾尔内斯特环游世界，以求画出最精确的世界地图。并说是自己身体不好，所以只能让艾尔内斯特自己去冒险。艾尔内斯特正厌烦大学讲师的枯燥生活，正中下怀，于是接受了梅尔卡特提供的船只和5000金币。当冒险声望增加到1000时，在阿姆斯特丹的码头就会遇见可爱的黑发女孩劳拉。劳拉是个孤儿，养父在临终前要她一定要找到自己的亲人。劳拉请求艾尔内斯特让自己和他一起航游世界、寻找家乡。

随着去过的港口渐多，艾尔内斯特和劳拉之间似乎有了一种微妙的感情……助手斯塔特甚至问到他们的婚期……。当冒险名声达到5000时听说梅尔卡特靠艾尔内斯特辛苦作出的航海汇报画出的地图既赚取了巨额版税又博得了皇家学会的青睐，而艾尔内斯特却被扔在了后面，默默无闻。助手斯塔特甚至愤愤不平地指责梅尔卡特是条老奸巨滑的狐狸……

然而劳拉的家乡又在何方？

其实本角色只要将航海图全部完成后再做到公爵就可破关了，ENDING中劳拉笑盈盈地和艾尔内斯特在一起……

美满的结局。

不过瘾？那么再讲一个结束方法：当冒险名声达到40000时，助手斯塔特会感叹自己的理想是到黄金之国日本去。艾尔内斯特来到日本列岛，就可以发现长崎和堺港(以前发现不了)。

在日本，艾尔内斯特发现那里的居民长得都很像劳拉：黑头发、黑眼睛、黄皮肤。劳拉拼命回忆，终于记起自己的家乡旁有一片黄海。

据了解，所谓"黄海"其实就是中国的黄河！于是艾匀特斯特立即出发，在黄河里发现了著名的长安港！

入港后入左上方的屋子(看上去像宫殿)，真的遇见了劳拉的双亲。(还健在呀！)劳拉非常激动。然而电视机前的游戏者不免要担心：艾尔内斯特怎么办？难道会和劳拉分手？……劳拉几乎伴随艾尔内斯特经历了整个游戏过程！连TRANK也不能不赞叹这是基础深厚牢不可破的爱情。

劳拉到底决定了。她要和艾尔内斯特再度出海，和艾尔内斯特一起生活。真是皆大欢喜啊！可梅尔卡特这个老

家伙的结局如何？有耐心再打下去就自见分晓(太迷人的多元情节发展。)

秘宝寻找法：接受国王委托后即到仕事所去，选“仕事の斡旋”，仕事人就会告诉主角××港的仕事所知道消息。到那个港的仕事所，就会得知××人持有藏宝图。酒店内请客喝酒可知此人在××港。找到这个后花钱即可买到藏宝图。寻找秘宝位置既可凭经验利用“航海图”的情报查找，也可上地图工房。

呀，不知不觉已经讲掉四个主角了！是不是觉得TRANK太罗嗦？下面两个也是很好玩的角色就交给各位看官们去开发吧！不过TRANK会告诉大家他们的背景以助破关，而且在前面的攻略里应该也可参考……再打不过的话脑子可就有点……

卡特琳娜·艾兰茨(カタリーナ·エランツォ)

18岁。技能：炮术。红发女海盗，弃官从贼，发誓为家人向葡萄牙人报仇。出发地点：塞维尔。

西班牙海军中尉卡特琳娜来到皇宫右边的司令部。艾泽格司令告诉她一个不幸的消息：她的哥哥米珈罗和情人埃鲁南的舰队于1522年4月10日圣多明各港附近补给时遭到突袭，全军覆没。卡特琳娜大受打击。同事桑多中尉同情地和她一起来到酒店(在此之前再入司令部可拿到哥哥的遗物——一把佩剑。)，卡特琳娜从水手口中听说这件事是海盗“黑胡子”干的，并且当时还有人看见一艘战舰上挂有马尔它骑士团的红十字旗——这是葡萄牙的法雷尔公爵独有的战舰！卡特琳娜马上跑到司令部申请攻打由葡萄牙首相法雷尔及其儿子组成的黑暗势力，却遭拒绝。无助的卡特琳娜决心离开海军，在酒店急中生智，到码头上使用苦肉计，让桑多中尉扮成商人，再把他押作人质，劫得一条大船(船上还有10个黄金，可去交易所卖掉)。然而劫船后虽然太平地过了一段时间，但此后艾泽格司令却频频派舰队前来讨伐叛国女海盗卡特琳娜。敌我水平相差太大，只能逃跑；幸亏有义士相助，放火打乱敌舰阵脚，方才脱险。

今后的路该如何走下去呢？……去增加海盗名声吧。

奥托·斯宾诺拉(オットー·スピノーラ)

25岁。技能：炮术。大英帝国骑士团任职。出发地点：伦敦。

哈哈，“大航海Ⅱ”中最有个性的热血男儿将要登场了！不要搞错了，他不是本次主角奥托，而是奥托的助手路易·马休。TRANK私自以为此人乃“大航海Ⅱ”中形象塑造得最棒的一个，一开始给人印象就很深刻。哎呀废话不多说，赶快START。

来到皇宫。有个很讨厌的贵族一进宫就对奥托很不友善，似乎是奥托的冤家对头？国王亨利八世告诉奥托，听说西班牙著名的米珈罗舰队已全舰覆灭，西班牙正人心惶惶。大英帝国一直害怕西班牙的实力加强会造成威胁，趁此机会正好让奥托率领舰队前去歼灭西班牙的船舰。为了行动上的方便，亨利八世还颁给奥托爵位和私掠许可证，允许他可自由申请资金。然而国王前脚刚走，那个可恶的贵族就冒出来作对，只给了奥托300金币，而且虽说为他准备好了船和助手，但似乎话中有刺……到船厂取船时老板甚至半开玩笑地给那艘破船取名“二百五”！在码头遇见了派给自己的助手马休。马休说是要在酒店为奥托开个庆祝会，可来到酒店时才知道原来马休并不相信奥托的实力，提出单挑一决胜负。取胜后马休心服口服，承认了奥托为舰长。出港后马休提醒奥托先去西班牙首都塞维尔侦察敌情。一到塞维尔，奥托在店员们的口中就听说了新船下水典礼的事。酒店内，马休喝得大醉，他对奥托的那条破船提出疑问，认为这肯定是那个贵族干的好事。凭着醉意和胆量，马休带着一大帮水手不听奥托的劝阻擅自闯入码头，抢了那艘刚做完下水典礼的西班牙新船。此事其实正中奥托下怀，于是抢了船赶紧开溜。出港后马休酒醒，竟全然忘了自己抢船的事(滑天下之大稽!)。不过从船长密室找到了1万金币，现在可以开始行动了。在下一个港口歇脚时马休注意到一艘商船老是跟着他们，明白西班牙要来夺回它的船只了。出港后马上有一场战斗！不过只要能顺利逃走就行了，还会增加海盗声望。照现在的状况，想全灭西班牙舰队，恐怕没那么容易……

经 验

这个“大航海Ⅱ”中金钱是行动的前提。下面提供两个迅速赚钱的方法：

一、无赖法。名字虽然不太好听，但短期内就可以筹到几十万金币的本钱哟！秘诀是不断接受威尼斯银行总行的“借金を取立てる”任务，当讨到钱后(5个金块呢!)就马上存入当地的银行分行，总之使现金在5万金币以下，然后再去回复威尼斯总行。虽然会减声望，但一开始声望是零，所以也无所谓。多干几次钱不就多了吗！不过有了爵位后就不要做这种下三滥的事了。

二、经商法。上代中，比萨和那不勒斯之间的贸易是“黄金之路”，而今次伊斯坦布尔的绒毯和雅典的美术品正好互相补给。如果换了大船后做这两地间的买卖简直是暴利！TRANK曾用商人艾尔靠两条积载达950的威尼斯炮艇于一月间就在这里赚了540万金币！(当然在交易所中的杀价也是很惊人的)。

另外 由于情节的安排，基本上一开始每个角色都已确定了身份：走海盗的路、冒险的路还是从商。当然做海盗是最辛苦的，常常半路上就GAME OVER了；不过在玩家的辛勤努力下当海盗也有可能是很轻松的捷径哟！

啊啊啊，费了这么多版面，“大航海Ⅱ”全篇攻略总算

是结束了，希望大家玩过以后地理考试都得满分！神(和TRANK)与航海家们同在！阿门。

表一 交易所中部分货物中日文对照表

日文名称	中文名称	日文名称	中文名称
チョウジ	丁香	ベルベット	丝绒
シナモン	肉桂	タバコ	烟草
ナツメグ	豆蔻	コーヒー	咖啡
ピメント	青椒	カカオ	可可
ジンジャー	生姜	ベッコウ	龟甲
オリーブ油	橄榄油	ガラス玉	玻璃珠
ワイン	葡萄酒	ガラス器	玻璃器

表二 港口名称、位置及特产一览表(不包括补给港及集落位置)

日文名称	中文名称	位置	特产
アテネ	雅典	N35°E20°	美术品
アデン	亚丁	N10°E45°	琥珀
アビジャン	阿比让	N5°W5°	麝香
アムステルダム	阿姆斯特丹	N55°E5°	玻璃珠
アルギン島	阿鲁金岛	N20°W15°	——
アルジェ	阿尔及尔	N35°E0°	——
アレキサンドリア	亚力山大	N30°E25°	绵织物
アントワープ	安特卫普	N50°E5°	毛织物
アンボイナ	安波那	S0°E125°	豆蔻
イスタンブール	伊斯坦布尔	N40°E25°	绒毯
ウェネチア	威尼斯	N45°E10°	玻璃器
ウェラクルス	韦腊克鲁斯	N15°W100°	金
オスロ	奥斯陆	N60°E10°	木材
カッファ	卡发	N45°E30°	铁矿石
カイエンヌ	卡晏	S0°W55°	木材
カイロ	开罗	N25°E30°	美术品
カタール	卡塔尔	N25°E50°	龟甲
カラカス	加拉加斯	N5°W70°	烟草
カリカット	卡利科特	N10°E70°	豆蔻
カルタヘナ	卡尔塔夫那	N5°W80°	——
ガンディア	肯尼亚	N35°E25°	——
キリマネ	基里马纳	S15°E35°	龟甲
グァテマラ	危地马拉	N10°W95°	谷类
ゴア	果阿	N10°E70°	生姜
コチン	科钦	N10°E75°	——
コペンハーゲン	哥本哈根	N55°E10°	玻璃器
コンブルーン	根布隆	N25°E55°	生姜
ザイトン	汕头	N25°E115°	生丝
堺	堺	N35°E135°	绢织物
サロニカ	萨洛尼卡	N40°E20°	——
サン・ジョルジュ	圣乔治	N5°W0°	象牙
サンタ・クルス	圣克鲁斯	N25°W15°	——
サンティアゴ	圣地亚哥	N15°W80°	——
サント・ドミンゴ	圣多明各	N10°W70°	砂糖
シーラーフ	西拉夫	N25°E50°	——
ジェノウァ	热那亚	N40°E5°	银
ジャマイカ	牙买加	N10°W80°	砂糖
シラクサ	锡拉库萨	N35°E15°	——
ストックホルム	斯德哥尔摩	N60°E15°	铜矿石
スンダ	星岛	S0°E105°	——
セイロン	锡兰	N5°E80°	肉桂
セウタ	犹它	N35°W5°	——
セビリア	塞维尔	N35°W5°	陶磁器
ソファラ	索华拉	S15°E30°	象牙
ターナ	塔那	N45°E35°	——
ダブリン	都柏林	N50°W5°	——
ダンツィヒ	坦茨比	N55°E15°	——
チュニス	突尼斯	N35°E10°	铁矿石
長安	西安	N35°E110°	绢织物
ディブ	狄普	N25°E65°	——
ディリ	帝力	S5°E125°	丁香
テルナーテ	马鲁古	N0°E125°	丁香
トリポリ	的黎波里	N30°E10°	——
トレビゾント	特拉比琼特	N40°E35°	绵织物
トンブクトゥ	廷巴克图	N15°W0°	象牙
長崎	长崎	N30°E125°	银
ナポリ	那不勒斯	N40°E10°	毛织物
ナント	南特	N45°W0°	——
ニコシア	尼科西亚	N35°E30°	铜矿石
バサースト	巴萨斯特	N10°W15°	——
バスラ	巴士拉	N30°E45°	乳制品
パセ	帕亚	N5°E95°	——
パナコ	巴拿马	N5°W85°	——
ハノイ	河内	N20°E105°	珊瑚
バルセロナ	巴塞罗纳	N40°E0°	岩盐
パルマ	帕尔玛	N35°E0°	——
バレンシア	巴伦西亚	N35°E0°	毛织物
バンカ	邦加	N0°E105°	——
バンダ	班达	S0°E125°	豆蔻
ハンブルグ	汉堡	N55°E10°	染料
ピサ	比萨	N40°E10°	绢织物
ビソゥ	比绍	N10°W15°	——
ブリストル	布里斯托尔	N50°W0°	锡矿石
ベイルート	贝鲁特	N30°E35°	绒毯
ベルゲン	卑尔根	N60°E5°	——
ペルナンブーゴ	伯南布哥	S10°W45°	染料
ボルドー	波尔多	N45°W0°	葡萄酒
ポルトベロ	葡属贝洛	N5°W85°	——

好消息
本刊自95年下半年起全部改为80页！ 嚎YOU根！

日文名称	中文名称	位置	特产
マッサワ	马沙华	N15°E40°	青椒
マカオ	澳门	N20°E110°	——
マスカット	马斯喀特	N20°E55°	——
マディラ	马德拉	N30°W15°	砂糖
マラッカ	马六甲	N0°E100°	肉桂
マラカイボ	马拉凯波	N5°W75°	——
マリンディ	马林迪	S0°E35°	麝香
マルガリータ	马尔卡利达	N5°W65°	——
マルセイユ	马赛	N40°E5°	香水
メッカ	麦加	N20°E35°	麝香
モガディシオ	摩加迪沙	N0°E45°	象牙
モザンビーク	莫桑比克	S10°E40°	——
モンバザ	蒙巴萨	S0°E35°	——
ヤッファ	雅法	N30°E35°	——
ラグーザ	拉古萨	N40°E15°	染料
リューベック	罗斯托克	N55°E10°	银
リオデジャネイロ	里约热内卢	S25°W50°	金
リガ	里加	N55°E20°	木材
リスボン	里斯本	N35°W5°	岩盐
ルアンダ	罗安达	S5°E10°	珊瑚
ロンドン	伦敦	N50°E0°	羊毛

表三　黑市特殊物品一览表

黑市物品	价格	攻防	种类	出售港口
免税证 P(葡萄牙)	10000	—	交易用品	萨洛尼卡
免税证 S(西班牙)	10000	—	交易用品	罗斯托克
免税证 O(奥斯曼)	10000	—	交易用品	的黎波里
免税证 E(英格兰)	10000	—	交易用品	坦茨比
免税证 I(意大利)	10000	—	交易用品	西拉克萨
免税证 H(荷兰)	10000	—	交易用品	安特卫普
怀表(怀中计时)	2000	—	航海用品	阿姆斯特丹
猫	2000	—	船海用品	麦加、汕头
流星剑(エストック)	6000	20	刺突剑	马赛
大弯刀(シミター)	8000	20	曲刀	伊斯坦布尔、亚力山大
优质剑(バスタード・ソード)	14000	25	剑	塞比利亚、斯德哥尔摩
月光剑(フラムベルク)	14000	25	刺突剑	罗斯托克
克雷弯刀(クレイモア)	15000	25	蛮刀	布里斯托尔、都柏林
希拔魔剑(シウァの魔剑)	28000	30	曲刀	卡利克特
青龙偃月刀	24000	30	蛮刀	汕头、长安
青龙剑(ルーン・ブレード)	360000	40	剑	伯南布哥
妖刀村正	380000	40	曲刀	堺
圣骑士剑	380000	40	刺突剑	廷巴克图
エロールズ・プレイト	300000	55	盔甲	哥本哈根
圣骑士甲	600000	70	盔甲	那不勒斯

责任编辑：PINSER

福州双先贝电脑有限公司
竭诚为电玩迷服务

我公司位于福州烟山脚下，闽江之滨，地利人和。最早致力我国家用电子游戏事业，历史悠久，久负盛名，力求为广大游戏机迷提供最好的服务。

办理各种最新游戏机、卡、超任游戏磁碟快件邮购、订购业务。详细目录报价函索(请附邮票)即寄。另有独创3合1语音芯片(内含"我爱你"、"好极了"、"发财了"三段话，可分别发音，适合加装在洋娃娃、储蓄盒、财神不倒翁等玩具礼品及情侣礼品内，也可用来给各种仪器设备开关加上语音提示)10片30元，100片200元，大批量面议。

为您提供最新换卡式街机电脑板，办理换卡，价格低廉。优价提供超任博士、龙2、霸王磁碟节目库及相关设备，欢迎联系。

地址：福州六一南路113号　　电话：3447030
邮政编码：350007　　联系人：傅先生　黄小姐

技贸双先　快捷周到　薄利多销　信誉第一

无论您要选购、邮购、租借机卡或维修主机，请别忘记——由发烧友经营、为电玩迷们开设的热门GAME专卖店！

丽音电子

本店主营十六位机超任、世嘉、光盘游戏机3DO、NEO・GEO—CD及掌机GAME BOY。备有数百款对应软体供您选择。若要购置索尼(PS)、世嘉土星(SS)等主机及软体也欢迎在此订货。并且为外地玩友办理邮购，为本市玩友设置租借及修理等业务。

本店地址：阜城门内大街309号　　邮编：100034
(乘102、103路在阜城门站下车，"真维斯"旁边)
电话：608.1504　　联系人：贾振福、张志

其他型

太阁立志传

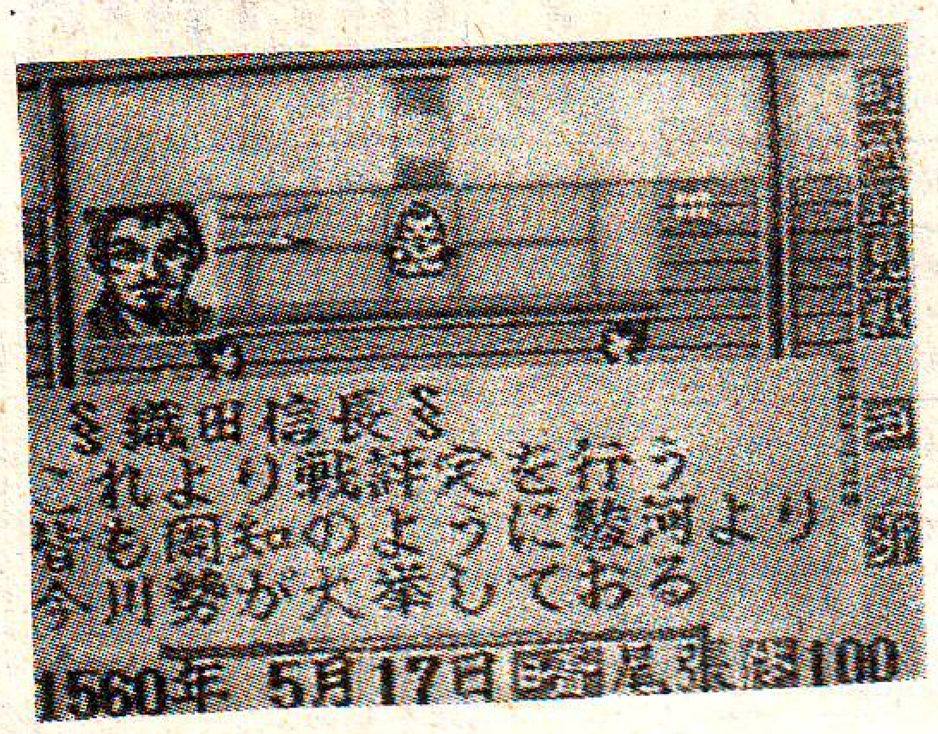
文/赤　军

机种 SFC、MD　　厂商 KOEI

类型 SLG　　容量 12M＋256K

日本历史上最伟大的英雄是谁？

不是幕藩体制的开创者源赖朝，不是武士道的典范楠木正成，不是甲州流兵法的始祖武田信玄，甚至也不是“第六天魔王”织田信长，最伟大的英雄——也许你猜不到—他是身高不足一米五〇，体重大约四十公斤，相貌丑陋的一个农夫！



▲著名的“桶狭间合战”前夜

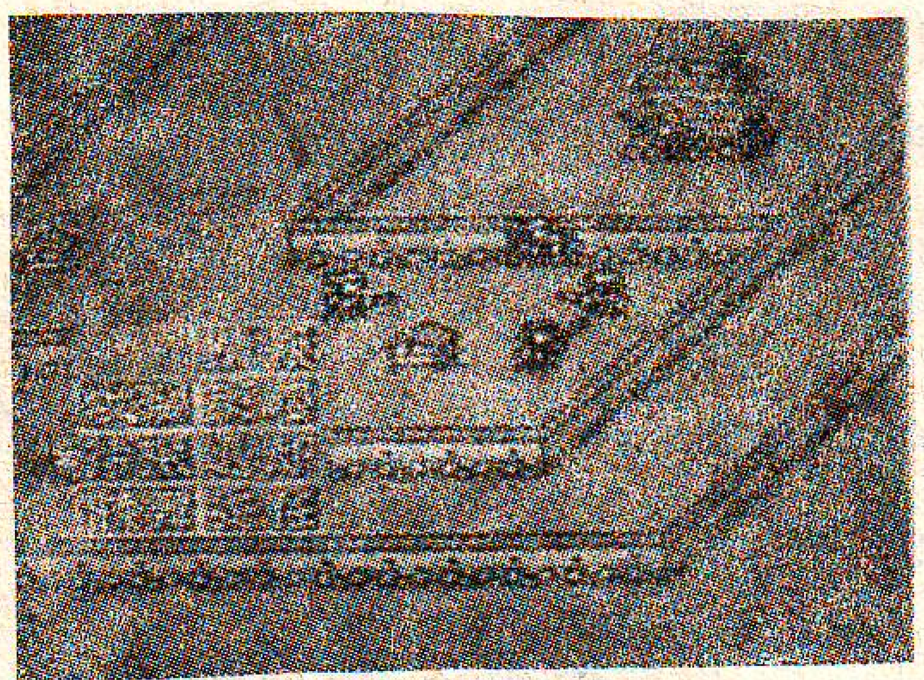
现在，由你扮演这个名叫木下藤吉郎的农夫，而你的最终目标却是统一日本，并爬到人臣的极限——关白的位置。能成功吗？希望似乎是渺茫的，但切记不要灰心，因为在真实的历史上，这个野心勃勃的藤吉郎最终达成了宿愿，还得到天皇赐姓“丰臣”——他正是大名鼎鼎的太阁丰臣秀吉！

本片为光荣突破传统的杰作。人物虽然Q版，音乐虽然较为轻松，却并不会减低史剧氛围对游戏者的压迫感。最初以弄臣形象出现的，被织田信长戏称为“猢狲”的秀吉，他传奇的一生本就充满了喜剧色彩。

控制手段共有三套：总的指令一直出现在屏幕右方，如机能、情报、移动目标等，可随时取用；城中的指令，是当秀吉来到城门前即会出现，包括评定、归宅、拜谒等，每条指令将会使你进入一个新的画面，并获得下达一些分支指令的机会。

秀吉走出城池后，即可在广大的日本地图上任意行走，当进入时(村庄、自由城市)后还可进入各房屋去和主人对话——简直就是一本 RPG 嘛。

此游戏的前半部分，即当主人公只是一个臣属的时候，基本属于育成型，要通过多次学艺和劳作来提高各方面能力和赚钱，还要每月一次通过家主的评定而接受任务，完成任务以提高信任度。

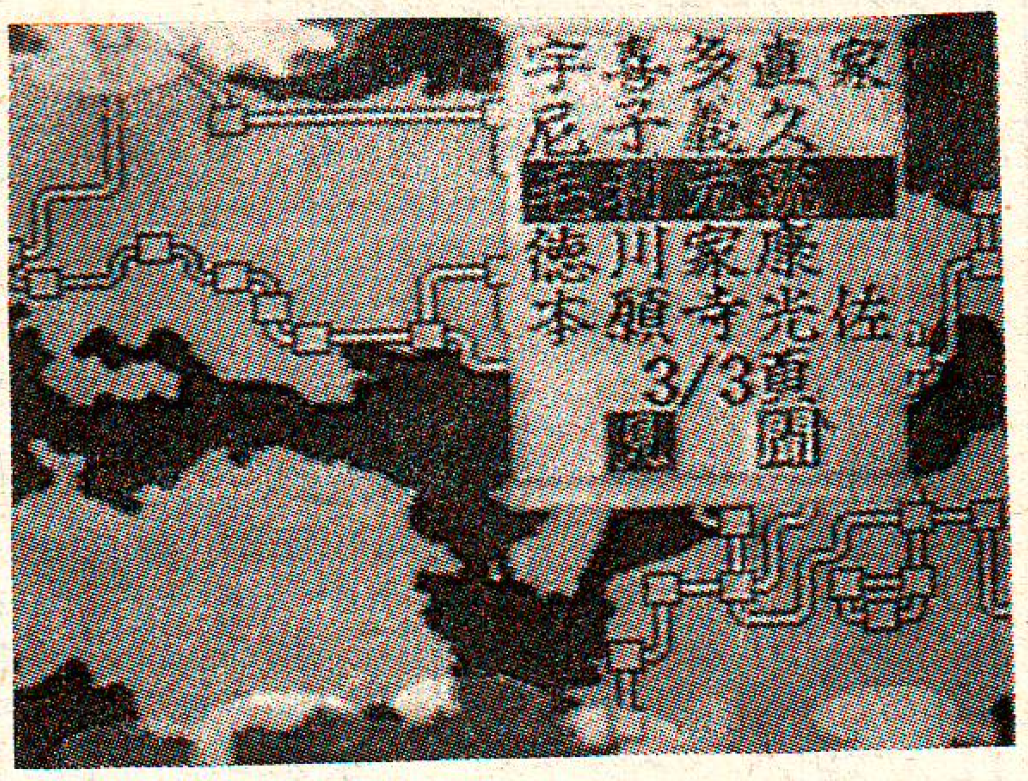

▲胜利前夕

后半部分即秀吉已成为一镇大名时，就基本属于完整的战略型 SLG 了。

游戏开始先选定主人公的类型，是能吏型、智将型、猛将型，还是武艺者？按照史实，手无缚鸡之力的秀吉当然该是能吏或者智将；如你偏要让他成为超过柴田、丹羽的猛将，当然也无不可。

进入游戏后，不要忘记每月一至五日间，必须回到织田信长身边，参加评定。只有这样才能接受任务，只有按时按质完成任务才能提高信任度，才能升官。

从足轻升到一城之主，即可更名为羽柴秀吉了。如信长派你带兵出战，你就可乘机反叛自主，不过这是很危险的。你不防等上几年，按历史的真实，信长最终被部下明智光秀所逼杀，此刻你扬起大旗讨伐光秀，就可名正言顺地夺取天下了。

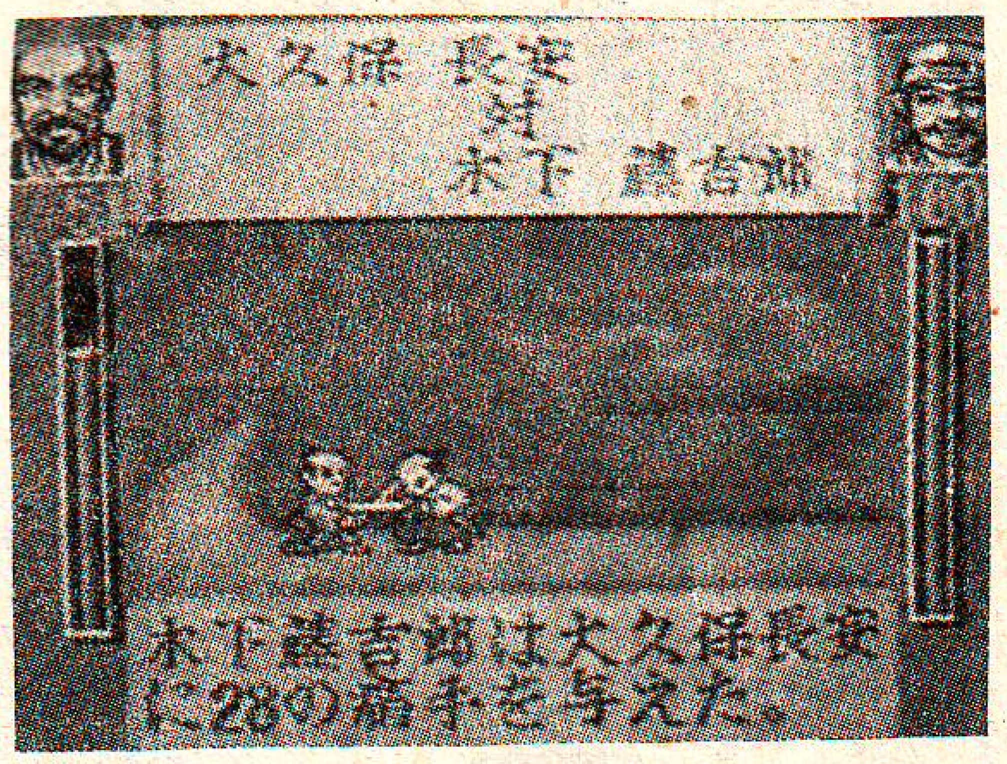


▲在全国旅行

成为大名后，就该运用一系列战略活动统一日本了。提醒你，秀吉的合战能力并不高明，但他的战略运用和外交手段，却是全日本首屈一指的。

统一日本后，天皇将会任命你为关白，同时赐姓“丰臣”。你取得最后的胜利了，屏幕上打出秀吉临终前一首美妙的诗歌：

露と落土
露と消えにし
我が身かな
难波の事
梦のまた梦



▲体力不行就死定了

后记：

《SLG 综述》在筹划了半年后，终于和朋友们见面了。之所以如此“龟步”，首先是 SLG 不好界定。正如文中所写，连厂商也有把自己节目类型界定错误的。何况近两年 GAME 界大混战，一方面许多类型相互融合，另一方面某些类型又新独立出来(如 ADV 之对于 RPG)。什么才是完整意义上的 SLG？本文不过是一管之见，一家之言。

再者 SLG 如何分类。目前分歧很大。象台湾电玩杂志《电视游乐》推出过《SFC 春季 SLG 总检录》把 SLG 分为内政重视、剧情重视、箱庭、育成、即时处理、战斗重视和其它七种；《新游戏时代》在其《软体看板》栏目中，则干脆按两分法划分为战略和策略两大类。本文按五大类的划分，意欲使初涉 SLG 的朋友便于挑选自己喜欢的类型，是否上路，就要看读者老爷们的好恶了。

附录的《40 部 SLG 试评》，切莫当《TOP》来读。其中部分确为经典之作，并且同一系列的不同节目和同一节目的不同机型款式，我都尽量挑选最上乘的作品来评价。另外还有一部分，属于名声很响，却外强中干的节目，如《智圣鲜师》。片头没得说，内容却既繁琐又无聊，所以我给它打了最低分。除了知名度，其它评价值都为“?”的，是尚未出品或在港台已闹得沸沸扬扬但内地尚很少见(其实是我自己没见过)的节目，提醒朋友们要密切注意其动向。

废话说完了。希望大家对论文能够相对比较满意。不要“FP 值很高嘛”，把它当花版秘技来看待哟。

评价包括：

1. 上手度：低→高＝0→9
2. 操作性：差→佳＝0→9
3. 难易度：难→易＝0→9
4. 图　像：差→佳＝0→9
5. 音　乐：差→佳＝0→9
6. 知名度：低→高＝0→9
7. 总　分：纯粹个人之见，反对者不要扔臭鸡蛋。

附录　40 部 SLG 试评

游戏名称	类型	机种	上手	操作	难易	图像	音乐	知名	总分
NAMCO 三国志——霸王的大陆	战略	FC	9	6	8	3	5	9	83
乱世群英	战略	MD	8	7	7	6	6	8	80
天下统一——乱世的霸者	战略	MD	8	8	6	3	7	7	85
斩 Ⅲ	战略	SFC	7	7	7	8	8	6	82
三国志——天舞	战略	SFC	6	6	8	6	7	8	73
横山光辉三国志 Ⅱ	战略	SFC	7	8	8	7	8	6	79
美国恶梦	战略	PC	5	7	6	6	7	5	72
光荣·三国志 Ⅳ	战略	PC	7	7	7	8	7	9	81
信长之野望——武将风云录	战略	PC	7	7	7	7	7	8	80
沙丘 Ⅱ	战略	PC	6	6	6	7	6	8	76
三国演义 Ⅱ	战略	PC	?	?	?	?	?	8	?
中国	战略	PC	?	?	?	?	?	6	?
忍者武雷传说	战役	MD	8	8	7	7	8	9	83
太平记	战役	MD	7	7	7	6	7	9	84
超级大战略	战役	MD	6	7	6	6	6	9	79
梦幻模拟战 Ⅱ	战役	MD	7	8	6	8	6	8	82
银河英雄传说 Ⅱ SP	战役	SFC	7	7	7	8	7	6	78
超级机械人大战 EX	战役	SFC	7	7	6	7	7	6	80
树帝战记	战役	SFC	9	9	5	9	8	8	86
前线任务	战役	SFC	7	8	7	9	8	6	85
欧陆战线	战役	PC	7	7	6	7	8	7	77
巴顿	战役	PC	7	8	7	6	6	6	75
魔法世纪 Ⅱ	战役	PC	?	?	?	?	?	5	?
超时空要塞	战役	PC	?	?	?	?	?	6	?
大航空时代	管理	MD	6	6	7	6	6	5	69
七大文明	管理	SFC	6	6	6	7	8	7	79
超级经营者 Ⅱ	管理	SFC	7	7	6	6	7	6	74
巴士帝国	管理	PC	7	7	6	6	6	8	72
模拟农场	管理	PC	6	8	6	6	8	7	78
模拟城市 2000	管理	PC	6	7	6	6	6	7	73
A 列车 Ⅳ	管理	PC	?	?	?	?	?	6	?
超级本命	育成	SFC	7	7	6	7	6	5	74
冠军赛马 Ⅱ	育成	SFC	7	7	7	7	6	5	76
卒业 Ⅱ	育成	3DO	7	7	8	8	7	6	80
疯狂医院	育成	PC	8	7	8	7	6	8	82
智圣鲜师	育成	PC	6	7	7	6	7	7	65
美少女梦工场 Ⅱ	育成	PC	7	8	8	8	7	8	87
明星志愿	育成	PC	?	?	?	?	?	6	?
大航海时代 Ⅱ	其它	PC	7	7	7	9	8	8	87
太阁立志传	其它	PC	6	7	8	7	7	6	85

苏州港龙电器商店

地址：苏州民治路 11 号

邮编：215006

特价推出 1995 年最新 32M SUPER KING 磁碟机（日本零件），可兼容 UFO、博士Ⅵ、龙 2 磁碟，半年免费保修，暑假期间以最优价销售，首 100 台特价 1990 元/台（不包括电源）零售价 2190 元/台，批发面议。

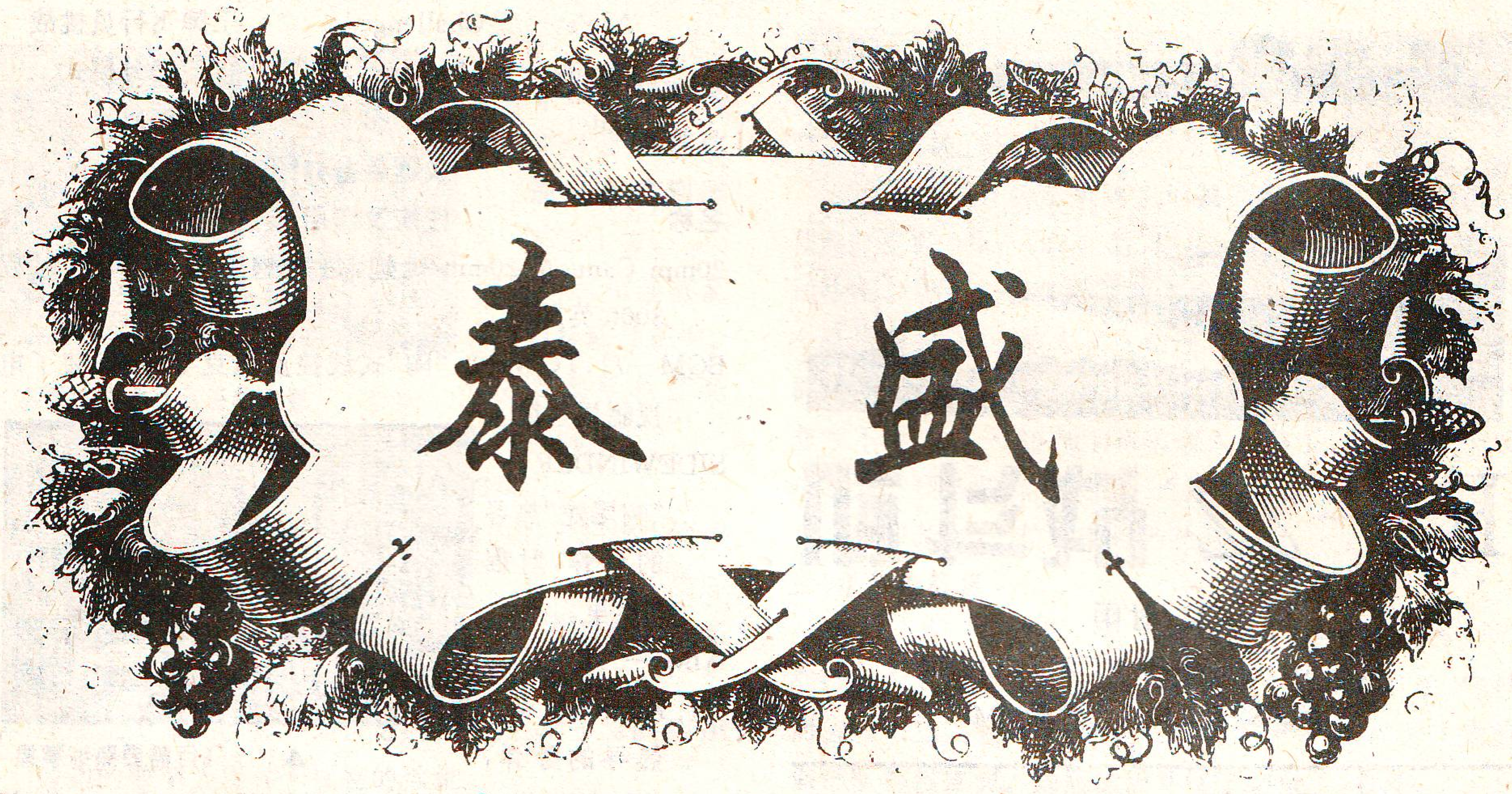
本店为各电玩迷提供各种最新游戏机、卡及各种 CD 游戏机，代客预订各种主机的原装游戏。

主机		PS—CD	**土星—CD**	
PLAY STATION	4600 元	铁拳	VR 快打	GOTHR 战役
SEGA 土星机	4600 元	极速赛车	真说梦见馆	真实赛车
3DO	3590 元	斗神传	飞龙骑士	高尔夫球
（以上价格不包括电源）		热血亲子	美国赛车	木偶奇遇记
超任主机（美版、日版）			3DO—CD	
34M UFO 磁碟机		D 之食卓	绀碧舰队	出租汽车
32M 龙 2 磁碟机		午夜陷井	美少女战士	机器猫
16M 博士Ⅵ磁碟机		三国志Ⅳ	纽约警察	娱乐殿堂
孖宝霸王磁碟机		真实赛车	土星战记	四少女战将
原装世嘉机（NTSC 制式）			MD 卡	
便携式原装世嘉机（NTSC 制式）		梦幻之星Ⅳ	超级魂斗罗	大战略Ⅱ
原装世嘉手掌机（G.G）		太平记	侍魂（Ⅰ.Ⅱ）	提督的决断
GAME BOY（G.G）		恐龙兄弟	沙漠风暴	独立战争
PC 手掌机（G.T）		大混战	龙虎之拳	三国志Ⅰ＋Ⅱ
MD—CD 机			MD—CD	
另有大量 G.G、G.B、PC 卡		天舞三国	第三次世界大战	八玉勇士
特别推荐：		苍狼白鹿	罗德斯岛战	三国志Ⅲ

信长野望全国版，梦幻之星Ⅳ（原版 390 元）

本店是 UFO、龙 2 碟机的华东地区总代理，欢迎各地同行来人来函洽谈，经销批发，价格面议。以上介绍均可邮购，款到三天内发货，本店货物的品种随时有变化，欲购者请务必先来电话联系。

收款人：叶威 电话（0512）5242655
电传（0512）7265955
香港联系人：叶华 电话：（00852）6695947
帐号：704—0122628002
开户银行：苏州中信实业银行苏州分行



电子娱乐俱乐部

暑期特别介绍

★**日版松下** 3DO **次世代游戏机**：3500 **元/台及** 100 **余种游戏光盘**。

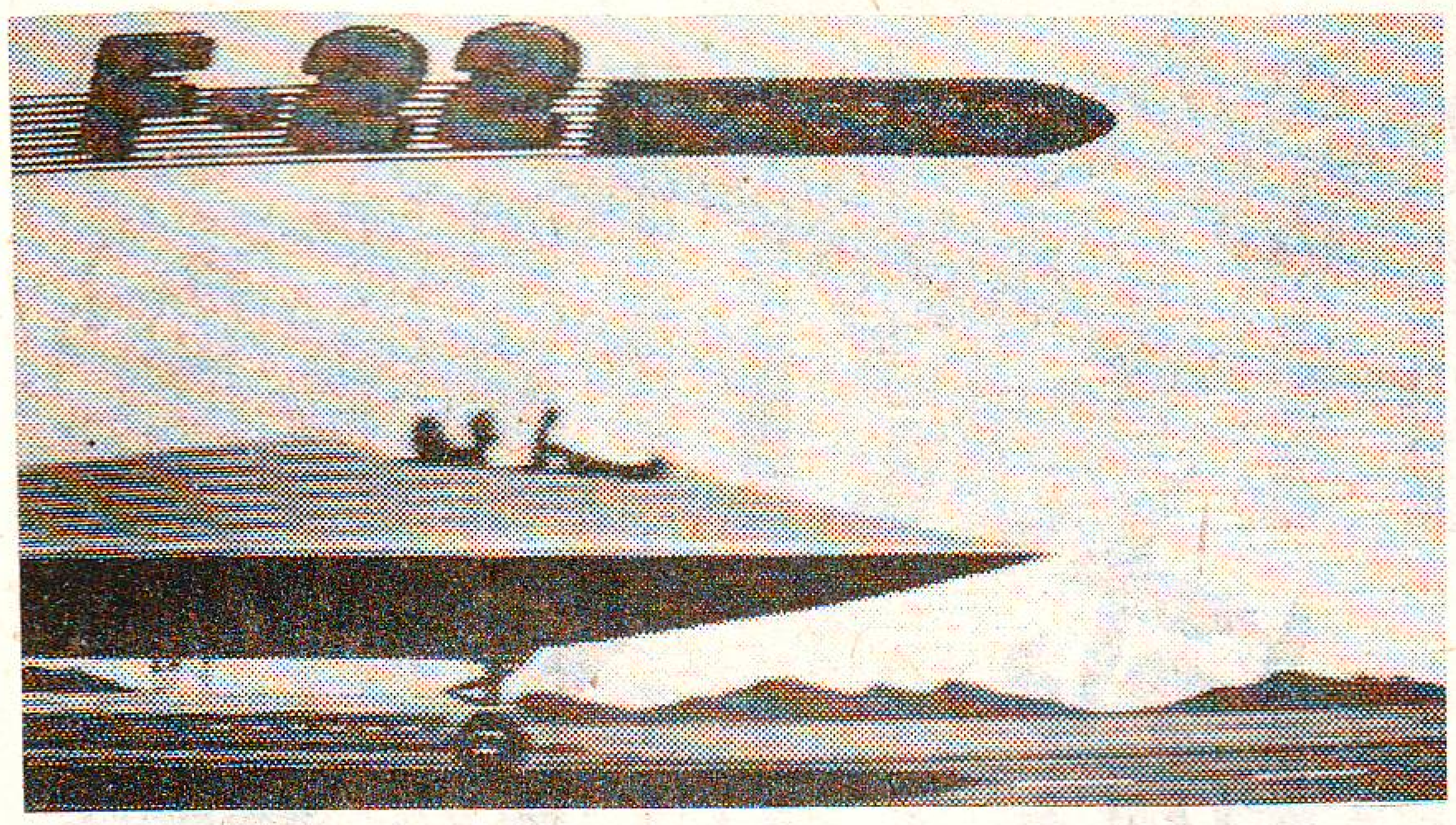
★本俱乐部愿与全国各地的电玩迷结友，特设邮购业务，朋友们可来电来函索取价目表（包括世嘉、超任、土星、PS、NEO·GEO-CD 等各种高中档游戏机及对应卡带、磁碟、光盘）。款到三日内发货，邮资另附，来信请写清地址、邮编。

★凡持本期《集中营》惠顾本部，购物给予优惠。

泰盛电子娱乐俱乐部连锁店地址：

a. **东单北大街甲** 60 **号**（111、106、108 **电车米市大街下车路东**）**电话**：5222517

b. **崇文区广渠门内大街** 184 **号**（3 **路**、8 **路汽车榄杆市下车往回走** 50 **米**）**电话**：7028082　**邮编**：100062（**写信、汇款请写此地址**）



F—22 战斗机

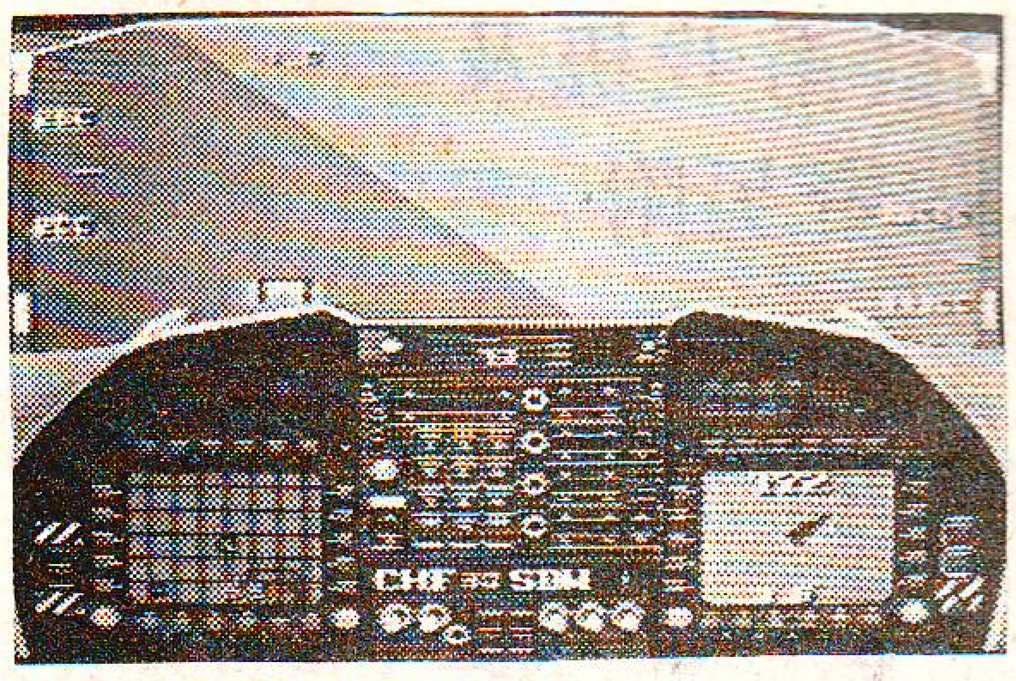
文/时雨

机种 MD　厂商 EDWORD LEMER

类型 STG　　容量 8M

简　介

F22 是美国空军装备的新一代战斗机，采用了一系列新技术，可以说是用高科技武装到了牙齿。大家也许对海湾战争记忆犹新，以美国为首的多国部队依靠强大的空中优势，在双方真正交火的不到两个月的时间内就取得了决定性的胜利，成功地扮演了一次“世界警察”的角色。因此，大家一定想尝试一下驾驶更为先进的 F22 战斗机去体验胜利的喜悦吧。那么，电子艺术公司(ELECTRONIC ARTS)为你提供了这样的机会。


▲这是三种视窗之一的主视窗

《F22 战斗机》共分为军校(Cadet)、训练(Training)、实战(Combat)三种难度等级。你可以根据自己的水平进行选择。进入主菜单后，又分为三种类型的战斗：一、假想战场作战模式，共有四个战场可以选择。二、王牌飞行员挑战模式，你将受到分别来自四个国家的王牌飞行员的挑战。三、自编任务模式，在这里，你可以选择交战的国家、敌人的攻击波次数、以及敌人被攻击时武器装备的数量等。在游戏开始前，最好先看看自己的武器装备表；并仔细阅读《F—22 驾驶员手册》。

主　菜　单

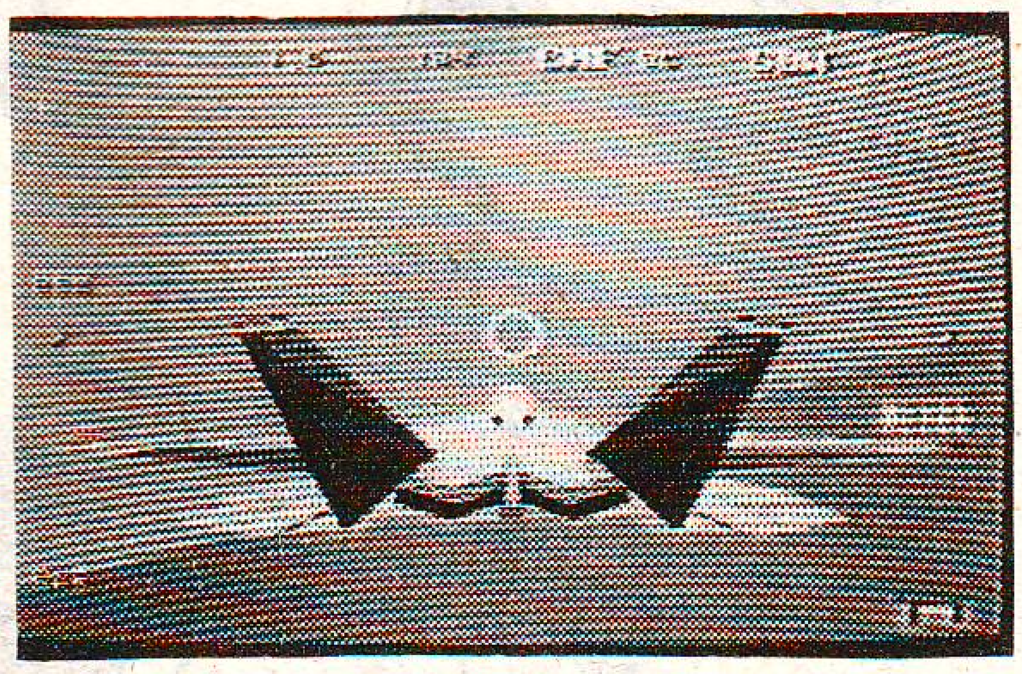
U. S. A	Campaign	美国战场
Korean	Campaign	朝鲜战场
Iraqi	Campaign	伊拉克战场
Russian	Campaiqn	俄罗斯战场
Ace’s	Challenge	王牌飞行员挑战
Crente	Mission	自编任务模式
Enter	Passward	输入密码

武器装备介绍

名称　　**性能及作用**

20mm Cannon：20mm 机炮，每发炮弹重达半磅，射程 3000 英尺。

BGM—71，TOW—2：“陶”式线控反坦克导弹，安装了电视制导系统。


▲对于飞行需要熟练掌握

SIDEWINDER：“响尾蛇”热寻的导弹，射程 5 英里。

AIM — 7E Sparrow：“麻雀”热寻的导弹，战斗部装药为“响尾蛇”导弹的两倍多，威力巨大，但一次只能发射一枚。

AGM—65 Mavericks：电视制导导弹，发射后可以“驾驶”着撞向目标。

AIM—120A Amraams：主动式雷达制导导弹，发射后就可以不用管了，这是我们最好的导弹。

HVR—1 Hyper—Velocity Rocket：高速火箭弹，相当于一枚重磅炮弹。

RR—170：箔条/火球抛射器，金属箔条可干扰雷达制导导弹，火球可以干扰红外线制导导弹。

An/ALQ—65 ASPJ：无线电自我保护干扰机

NV—144EC Warfare Decoy：电子战假目标，用它可以引开敌人的导弹。

F—22 驾驶员手册

在标题画面按 C 键，就可以看到《F—22 驾驶员手册》。其内容如下：

一、各键功能：

A：打开(涡轮发动机的)加力，增大速度。

B：发射/使用外挂武器。

C：航空机关炮开火。

START：更换外挂武器(在此状态下，可以看到右上角的密码。并且，再按 A 键就以进入设定视点及控制模式等功能的画面)。

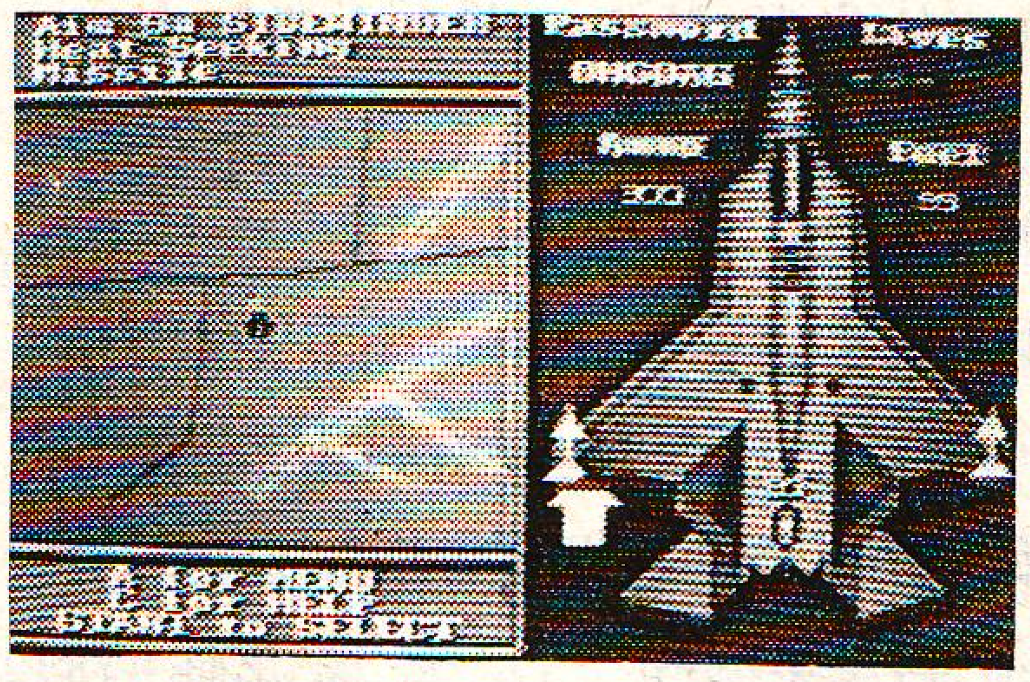
A+B：锁定现在/下一个目标(游戏设定中无“自动跟踪”时才有效)。

A+START：定时更换另一种外挂武器。

上+START：环视一周。

下+START：观察敌军。

C+B：游戏设定。



▲要注意武器装备的数量

忠告：

1. 寻找目标时要翻转直至雷达锁定框移到屏幕正上方。
2. 然后，拉起直至目标移动正中。
3. 当瞄准具变亮时开火。
4. 横向或纵向机动以避开敌人导弹的攻击。

初次玩这个游戏的人也许对座舱内的一些设备的作用不太了解，现补充如下：

1. 飞机座舱的左下方是雷达屏幕，右下方是被武器系统锁定目标的真实图像。
2. 座舱正中靠上的数字为机炮的炮弹数。靠下方的CHF旁边的数字为现存干扰物的数量。
3. 机窗左上方的数字是此时飞行员所承受的过载数，以g(重力加速度)为单位，当飞机俯冲时，由于惯性过载的作用，血液涌向头部，使飞行员眼球充血，此时屏幕会变红；同样的道理，当飞机以大仰角爬起时，血液流向腿部，飞行员脑部缺血，屏幕会变暗，甚至变黑。
4. 机窗左边的数字是速度，以节(1节＝1.852公里/小时)为单位。右边的数字是高度，以英尺为单位。
5. 当你向上朝太阳飞去时，你的护目镜会变色，你看到的景物就都蒙上一层黄色。

游戏设定

进入游戏设定画面后，通过调节大小写或加标志“×”表示有效。按A一下有效，再按一下取消。

速　度：极慢　慢　普通　快　极快
控　制：极慢　慢　普通　快　极快
攻击力：极低　低　普通　高　极高
防御力：极低　低　普通　高　极高

飞机选项：

导弹无限；炮弹和干扰物无限；燃油无限；容易瞄准；自动跟踪目标；自动回避地面；无敌。

敌人选项：

敌人不会惊慌；敌人射击准确；敌人是优秀驾驶员。

游戏选项：

数字HUB；战斗不停顿；不起飞、着陆、加油。

攻略篇：

一、美国战场：

在这一关中，你将练习使用20mm机炮，“响尾蛇”导弹、“麻雀”导弹、“陶”式反坦克导弹、干扰箔条/火球抛射器等武器系统。而且，还要起飞、空中加油、着陆等基本飞行技术的训练。你的敌人数量较少，你将发现这是很容易通过的一关。

结束画面：军官俱乐部。

二、朝鲜战场：

这一关一开始是从舰空母舰上起飞，干掉两架执行侦察任务的MiG－27之后，你要去攻击敌人防守严密的司令部。然后，去营救一架我方侦察机，同时，将敌人的一个基地摧毁。……敌人又发动进攻了，去摧毁他们的装甲群。敌人士气低落，……去炸毁敌人的直升机基地。……非常不幸，KC－135加油机被敌人击落了，返航。……攻击敌人的预备队，然后加油、返航。

结束画面：一位端着枪的丛林战士。

三、伊拉克战场：

这一关一开始是一些零星的战斗，接着你要去为一架载有大人物的直升机护航，激烈的空战从此开始。你时而去攻击敌人舰队，时而去执行护航任务，时而又去为地面部队提供支援。最后的战斗终于结束了，着陆。

结束画面：泪流满面的萨达姆。

四、俄罗斯战场：

这一关一上来就要与成群的米格机进行殊死的空中格斗。接着是交替攻击地面和空中敌人。……在我军的打击下，敌人逃离战场，你的任务是进行追击并摧毁敌人赖以逃窜的机场。

结束画面：挥手致意的戈尔巴乔夫。

五、王牌飞行员的挑战：

向你挑战的来自四个不同国家的王牌飞行员每人都写了一封挑战书，措辞严厉并突出反映了不同意识形态的差异。第一回合为一对一的空战；第二回合为一对二的空战；第三回合是一对四的空战。去迎接挑战吧；看你的了！

结束画面：一面美国国旗。

六、自编任务模式：

左为减，右为增，按B键选外挂武器。

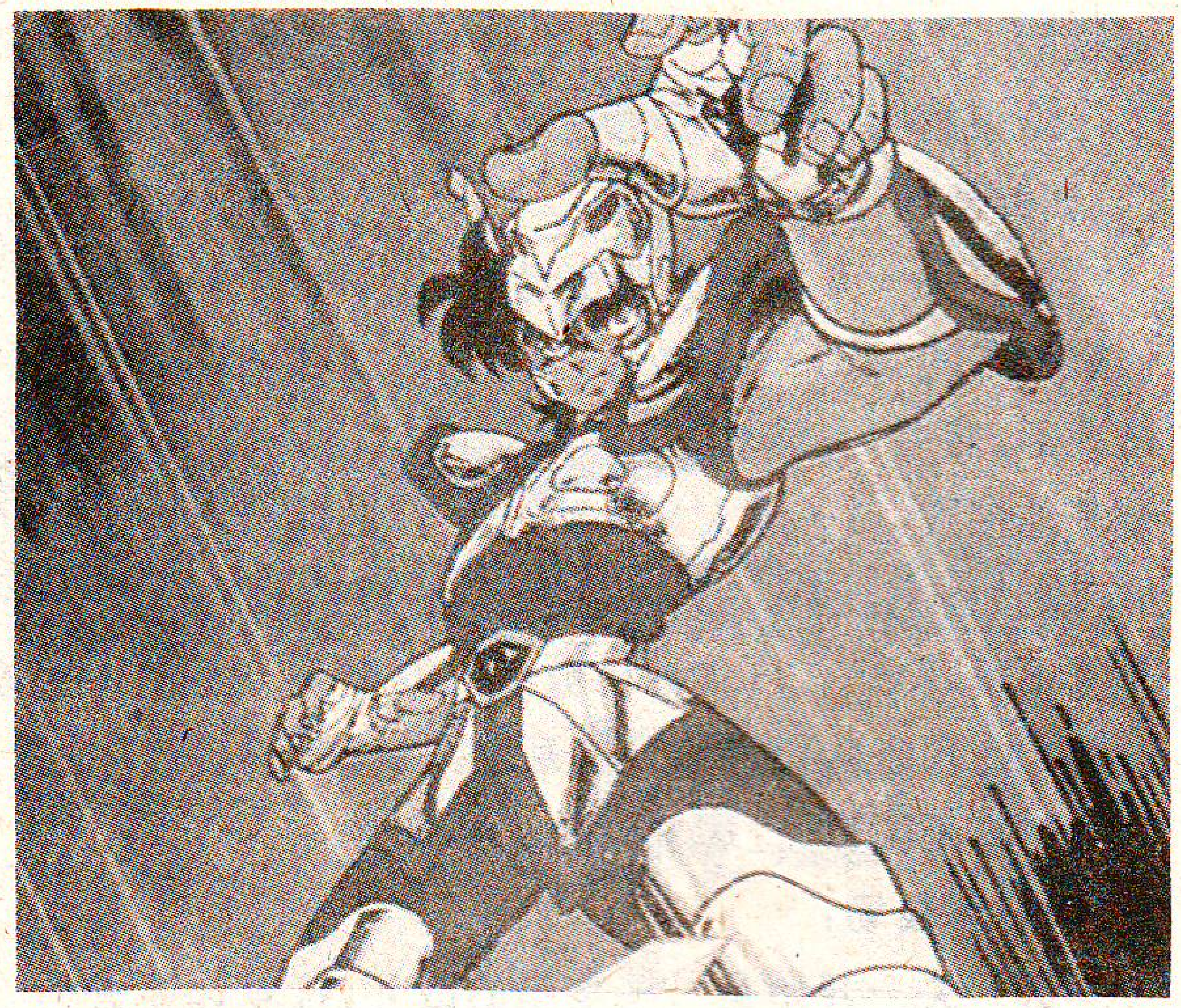
战场：美国、朝鲜、伊拉克、俄罗斯。

1　WAVES——敌人的攻击波次数；0　MiG－21——空中防御战斗机；0　MiG－27——战斗/轰炸机；0　MiG－29——空中优势战斗机；3　MiG－24——武装直升机；0　ZSU－23——自行高射炮；5　Mobile target——机动目标；0　Fixed target——固定目标。

结束语

这部游戏有些独到的特点给人一种很强的现场感，比如：人语提示、宽广的视野、阳光护目镜及飞行员承受过载模似系统。略感不足的是战场较少、基地指令只以文字给出，从而破坏了战斗的连续性。

责编：PINSER



圣斗士星矢 Ⅱ

——黄金传说完结篇

文/李峰

机种 FC　**厂商** BANDAI　**类型** RPG　**容量** 2M

出场人物介绍：

星矢：天马星座青铜圣斗士，女神的卫士，魔铃的弟子。绝技是天马流星拳，天马慧星拳。

紫龙：天龙星座青铜圣斗士，女神的卫士，庐山五老峰教师的弟子。绝技是庐山升龙霸。

冰河：白鸟星座青铜圣斗士，女神的卫士，宝瓶宫黄金圣斗士卡妙的弟子。绝技是钻石星尘拳、金钢火焰旋风拳。

瞬：处女座青铜圣斗士，女神的卫士。绝技是星云锁链，哑铃巨波。

一辉：凤凰星座青铜圣斗士，开始是女神的敌人，但在星矢他们友情的感化下，最终成为女神的卫士。一辉也是瞬的哥哥。绝技是凤翼天翔、凤凰幻魔拳。

指令简介：

* 标题画面上又两个指令。第一个是 START，直接进入游戏。第二个是 CONTINUE，是利用续关密码续关。

* 当与黄金战士对阵时有 4 个指令。左上角那个是攻击；右上角那个是交换出场人物，不过有的关不能够换人；左下角是与黄金圣斗士对话；右下角是观察，可以了解黄金战士的情况。

* 每个战士都有两个指标，COSMO 是指小宇宙，LIFE 是生命值，这两个数值任一个为零则游戏失败

游戏过程：

纱织小姐是雅典娜的化身，她保卫着全人类的和平。但是有一天，圣域被一股邪恶之气笼罩，慈和的教皇变得残忍、恶毒。为了弄清这一切，纱织和她的卫士们来到圣域。在圣域山脚下，纱织不幸被白银战士的幽灵箭射中心脏，箭一点点向纱织小姐的心脏深入。只有在十二小时内拿到教皇厅后雅典娜圣像旁的雅典娜盾，才能拯救纱织。为了纱织的生命，为了全人类的和平，星矢、紫龙他们向镇守在十二宫的黄金战士发起了挑战。

第一宫是白羊宫，守宫的是白羊座黄金战士穆先生。穆先生是星矢他们的朋友，他知道教皇是邪恶的。通过对话，穆先生会告诉你小宇宙最高境界，第七感小宇宙的奥秘，并且为星矢他们修补圣衣。

第二宫是金牛宫，守宫的是金牛座黄金战士巴尔迪，巴尔迪的绝技是牛角拳。通过对话，你将再次了解第七感小宇宙的奥秘。对于刚刚成长的圣斗士来说，巴尔迪是强大的。不过不要紧，当星矢失败后，魔铃会出现，补充星矢的 COSMO 和 LIFE。

第三宫是双子宫，守宫的是一个双面的神秘的黄金战士。他的绝技是二次元空间，这一招会将你打入异次元空间，你只有走完这一段空间才能见到这个黄金战士。这一版如果用瞬的话，游戏失败后一辉会出现并为其补充体力。

第四宫是巨蟹宫，守宫的是迪斯马斯克，这是一个邪恶的圣斗士，明知教皇的邪恶的忠心于教皇。他的绝技是积尸气冥界波。如同双子宫那样，你必须去冥界的黄金比良坂走一次才能与迪斯马斯克战斗。这一关如果用紫龙，在游戏失败后，他的恋人春丽会出现并加其 COSMO 与 LIFE。

第五宫是狮子宫，守宫的是埃欧里亚，他了解教皇的邪恶，但由于受教皇幻眠魔之拳的控制，丧失了理智。只有杀死一名青铜战士才能醒司。游戏中，如果你的出场人物全部失败，卡西欧士会出现，奋力保护星矢，用自己的死换来埃欧里亚的苏醒。星矢会继续战斗，战斗前先要用对话告诉埃欧里亚一切，这样才能打败他。

第六宫是处女宫，守宫的黄金战士是沙加。沙加是所黄金战士最接近神的一个。他的绝技是六道轮回和天舞宝轮。其威力强大无比。不过不要紧，即使游戏失败，一辉会出现进行战斗，不过战斗前会给沙加打入六道中轮回一番。

第七宫是天秤宫，入宫后，星矢他们惊奇地发现，守宫的竟是五老峰老师，他要紫龙从天秤宫圣衣中选一件兵器去解救被困在冰棺中的冰河。这一关只有用紫龙，并选择左下方的黄金剑才能过关。

第八宫是天蝎宫，守宫的是米罗，他的毒技是真红毒针。他是一个善良的圣斗士，只是受了教皇的欺骗，在战

斗中与其交谈，他会给你加COSMO与LIFE。

第九宫是射手宫，里面空无一人，只有当年为保护雅典娜而牺牲的埃俄洛斯的遗言，鼓励少年圣斗士为女神而奋斗。

第十宫是山羊宫，守宫的是修罗。他是最忠于女神的圣斗士，其绝技是附于右掌上的圣剑。他是十二宫中最厉害的一个圣斗士。本关只能用紫龙，失败后五老峰老师会出现，引导紫龙领会新的绝技庐山升龙霸，并加其COSMO与LIFE。过此关紫龙退出战斗。

第十一宫是宝瓶宫，守宫的是冰河的师父卡妙。他的绝技是曙光女神之光与曙光女神之宽恕。战斗时先与卡妙交谈，他会告诉冰河绝对零度冻气的奥秘，冰河学到了曙光女神之光，不过冰河仍不是卡妙的对手。失败后，穆先生会出现，加给冰河COSMO与LIFE，并告诉他只有第七感小宇宙，才能打败卡妙。终于，冰河领悟了第七感的小宇宙，学会了曙光女神的宽恕。过此关后冰河退出战斗。

第十二宫是双鱼宫，守宫的是十二宫中最唯美的战士阿布罗狄。他的绝技是索命玫瑰，是这一关只能用瞬与其交战。在战斗中，瞬会领悟到气流锁链及星云风暴，最终打败阿布罗狄。战斗结束后，瞬退出战斗。

过了十二宫，星矢向教皇厅进军，在到达教皇厅前有一段玫瑰路要走，在这段路上星矢每时每刻都在损失LIFE及COSMO。在玫瑰路的尽头会遇见魔铃。她告诉星矢用拳法将毒玫瑰打散，然后星矢很容易到达教皇厅。

见到教皇后，教皇让星圣尽快去救纱织，为此星矢大惑不解，正当星矢进一步询问时，教皇的头发发生了变化，露出本来面目，原来他就是双子座黄金圣斗士，因而具有双重性格，于是星矢决战双子座黄金战士撒加。

最艰巨的战斗开始了。星矢根本不是教皇的对手，几个回合就失败了。这时一辉次前来助战。一辉一定要先用第二种拳法——风凰幻魔拳，并与教皇交谈才能感化被邪恶控制的撒加。随战斗的继续，一辉也失败了，这时是矢再次站起，为拯救纱织而战斗。星矢先与撒加交谈。这时穆先生会出现，并加给星矢一千点SEVENSENSES。然后星矢再用交换人物的指令与各位伙伴一一交谈，伙伴们会鼓励星矢，与将自己的小宇宙全加给星矢。这时星矢又拥有了天马回旋碎击拳的绝技。并且在每次出拳前都能加足生命值及攻击力。通过不懈的战斗，星矢终于打败教皇，取得雅典娜盾，救回了纱织的生命。

* 附上的几条续关密码

双子宫：

しかああな　あああさゆぼち　ぜぜくめめ

けくあががひあ　あゆとあとてに

狮子宫：

しかうじや　おであいでおる　がぜくめの

づぼごたよぼて　ぞをじうとてけ

处女宫：

にばありあ　おりあがすばひ

ががひめめ　べくめめまめくめ　ぢろせうとてち

山羊宫：

ゆりるさが　ありめびかぜが　めよがみぎ

やぜろずろばろ　はひをあとてよ

宝瓶宫：

すりつさい　あああああしめぜ　あめばめめ

よがみめめがあ　ずびかわとてよ

双鱼宫：

かありおい　わつああしがや　ああがめめ

かがまめめわめ　うじきかじとた

玫瑰路：

かありおい　ぼちむめぬぜべ　めめがああ

あぜあああばあ　つでのことい し

责任编辑：PINSER

名优荟萃　实力尽显

北京西艾商行

特别推荐

冲破极限，最新的超任博士——博士Ⅶ隆重上市！

全新设计，大容量，出厂内置32M

暑期特价：2400**元。**

拥有次世代机不再是梦想！

土星：4450元(送VR战士)

松下3DO：3300元(送16人街霸ⅡX)

NEO·GEO CD：4100元(送痛快进行曲)

PLAYSTATION：4580元(送斗神传)

众多的RPG、SLG卡带应有尽有，云集本店！

为方便外地玩友，自7月25日起至8月25日一月内凡汇款邮购者，免收邮费。

地址：北京海淀区中关村南路甲1**号**—3

邮编：100080　**电话：**(010)2562211**转**2188

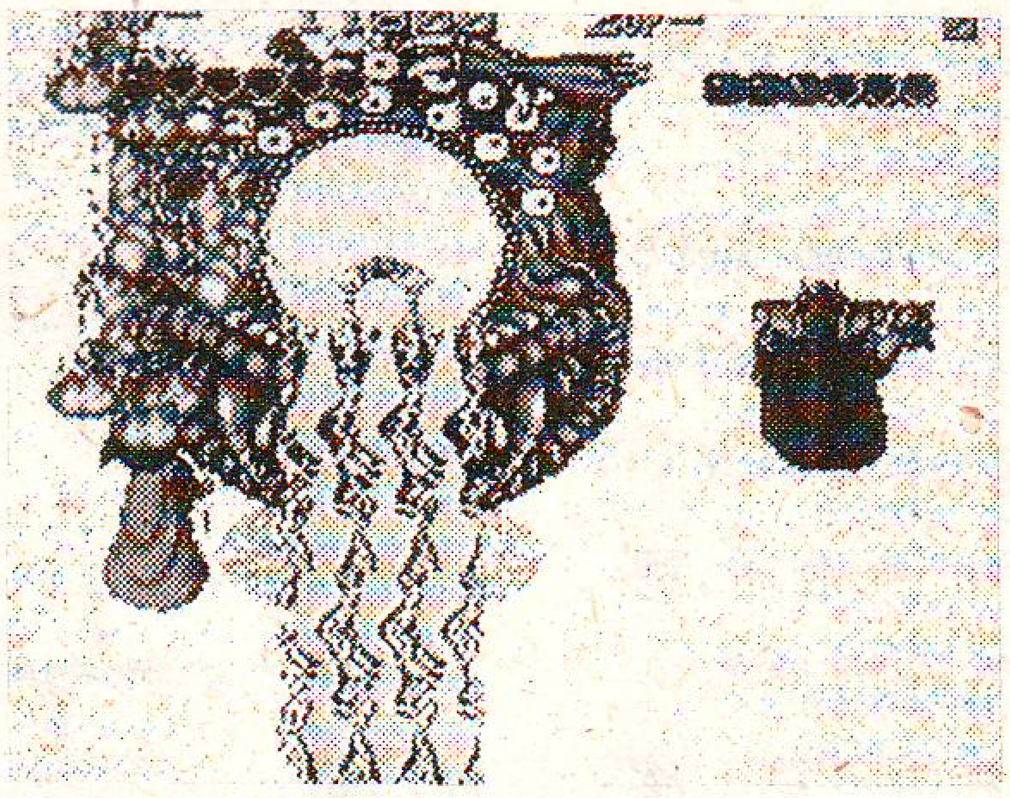
联系人：蔡葳

日本GAME界面面观之(二)

街机房与街机迷

本刊驻日本特约记者　常春

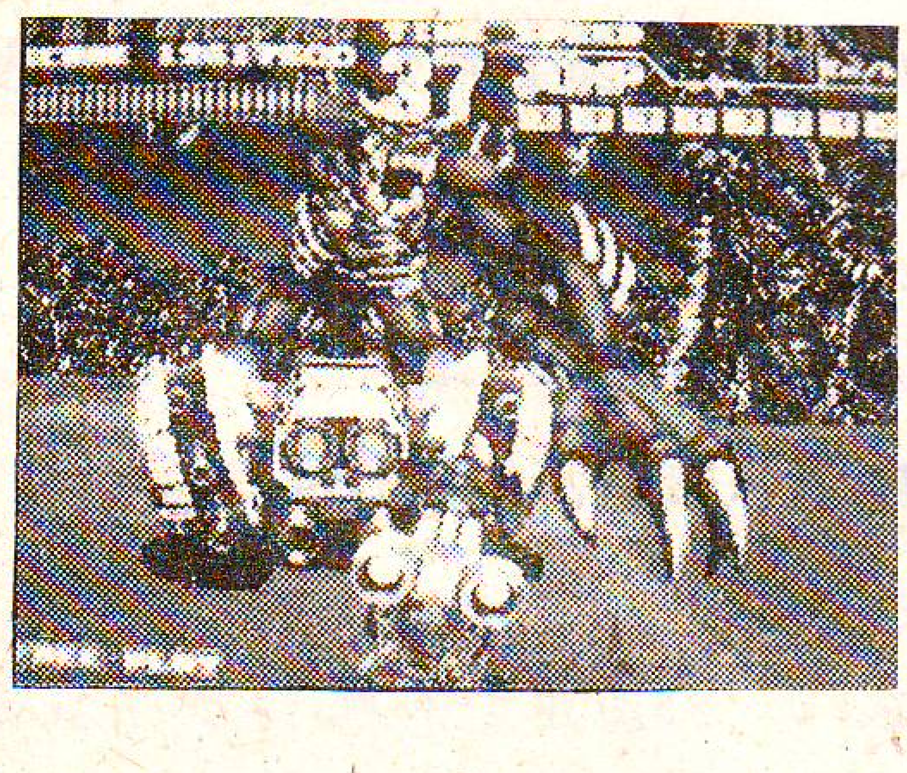
在家玩游戏好比深山修炼，老僧入定。多一分悠闲，少几分嘈杂。去街厅则如参加比武大会，天下英雄汇集，其刺激、紧张、激烈则非在家可比。在家玩好比养兵千日，去街厅好象用兵一时。相信去过街厅的玩友都能体会到个中三味！



最近因街机新作层出不穷，自然是迫不急待地去杀上一番。不想热衷之余，却冷落了隔海的玩友同胞，真是罪过。日语里有这么一句熟语"喉かろ手が出う"，直译成中文是"从喉咙里伸出一只手来"，用来形容非常渴望得到手的这种感觉。想来每个玩友也都有过这种感觉。当然，也就能理解笔者当时忘我拚搏的心情了吧！不过要是真有人练成了"把手从喉咙里伸出来"的武功的话，大概铃木裕会在他的《V.R战士3》里换上一个"喉拳"张三之类的角色吧！哈……好了，言归正题。

作为游戏大国的日本，它的街机业自然是非常发达。在日本，街机可以说是无处不在，超级市场内、餐厅里、公共浴室旁，大街小巷边几乎都能看见它的影子。街机房的营业时间大多从上午10点到深夜，也有24小时全天开放的。店内的布置则是因店主而异，有面向小孩的，也有只摆历年名作的，更多的还是综合型。为了在竞争中求得生存，那些不受好评的游戏被飞快地淘汰，而象《V.R战士》之类的爆门热作则全被长期保留，直到其下一集作品问世。但UFO Catch之类的抓物游戏却几乎是每店的必备兵器。

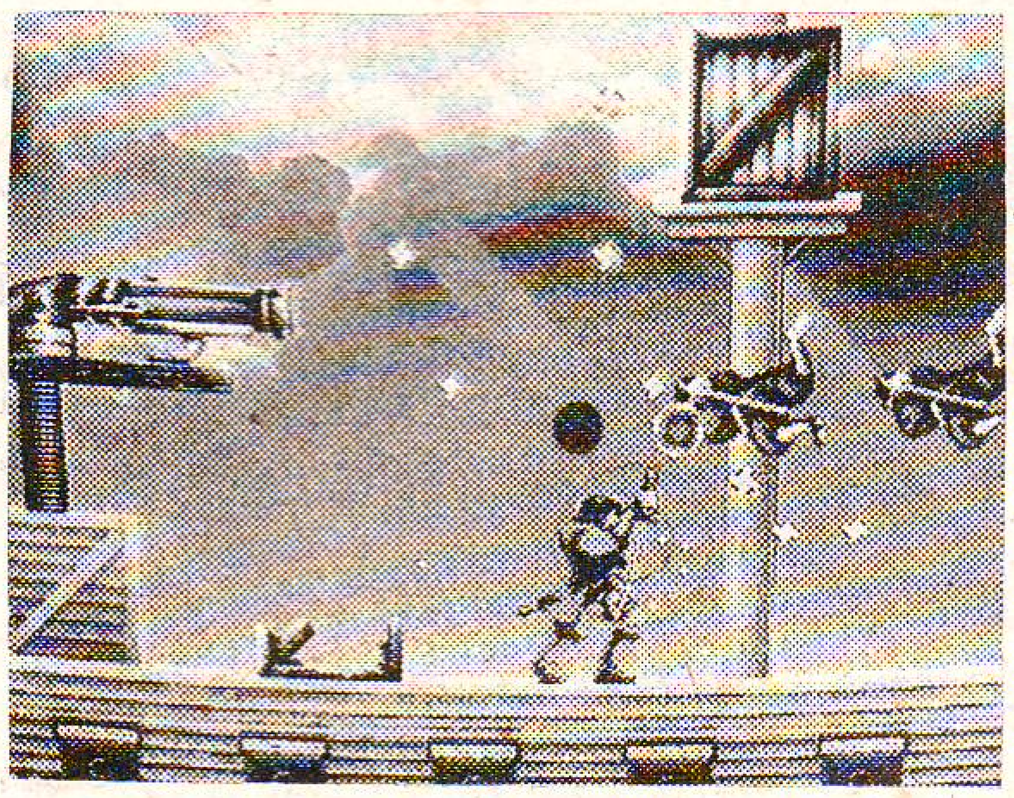
对于服务方面，店主们更是绞尽脑汁。在店内设置饮料和冰淇淋的自动售货机，让叽哑了嗓子的"グーマ"(日语中把街机迷称作"グーマ")能随时补充燃料。在每个机器旁都贴上该游戏的基本攻略法，使初玩者也不会觉得不知所措。更有店主用专用磁卡代替硬币(日本玩街机，一般都用一百日元面额的硬币，每次一百日元)，同样价钱下，用磁卡可以比硬币多玩几次，如1千日元的磁卡可以玩13次等等，真所谓花样层出不穷。某些大型店还定期地举办"格斗大会"，种类则限于眼下最热门的格斗游戏和赛车游戏。比赛那天"グーマ"们从各处闻风而来，其中有的是想一睹别人的得意必杀技，用来取长补短。有的则是一心夺魁，可以在朋友前骄傲，当然也有象笔者这样纯粹看热闹的。



提起日本的"グーマ"，应该说他们是世界上最幸运的人，而且他们的兴趣、爱好也在很大程度上左右着GAME的设计思想，在公司眼里"グーマ"就是公司的上帝。他们有自己的杂志，自己的协会。但是上帝也有朝圣的时候，对于"グーマ"来说每年一度的AMUSEMENT MACHINE SHOW就是他们的麦加圣地。在展览会上，各大公司会推出下一年度的最新主力节目，并且所有游戏都可以免费游玩。有这样诱人的"街机天国"，"グーマ"们自然从各地云集一堂。其中更有所谓的"超级グーマ"，他们打扮成自己心爱的游戏中主角的形象。如果你也在场的话，你可能会看到一幅几十名春丽在会场里晃悠的"天国奇景"。

怎么样，话说到这儿，是不是你也觉得手心发痒，有点羡慕起日本的"グーマ"了？不过想归想，可别把手伸错了地方喔！

＊グーマ的发音geima



WORLD HEROES PERFECT

世界英雄

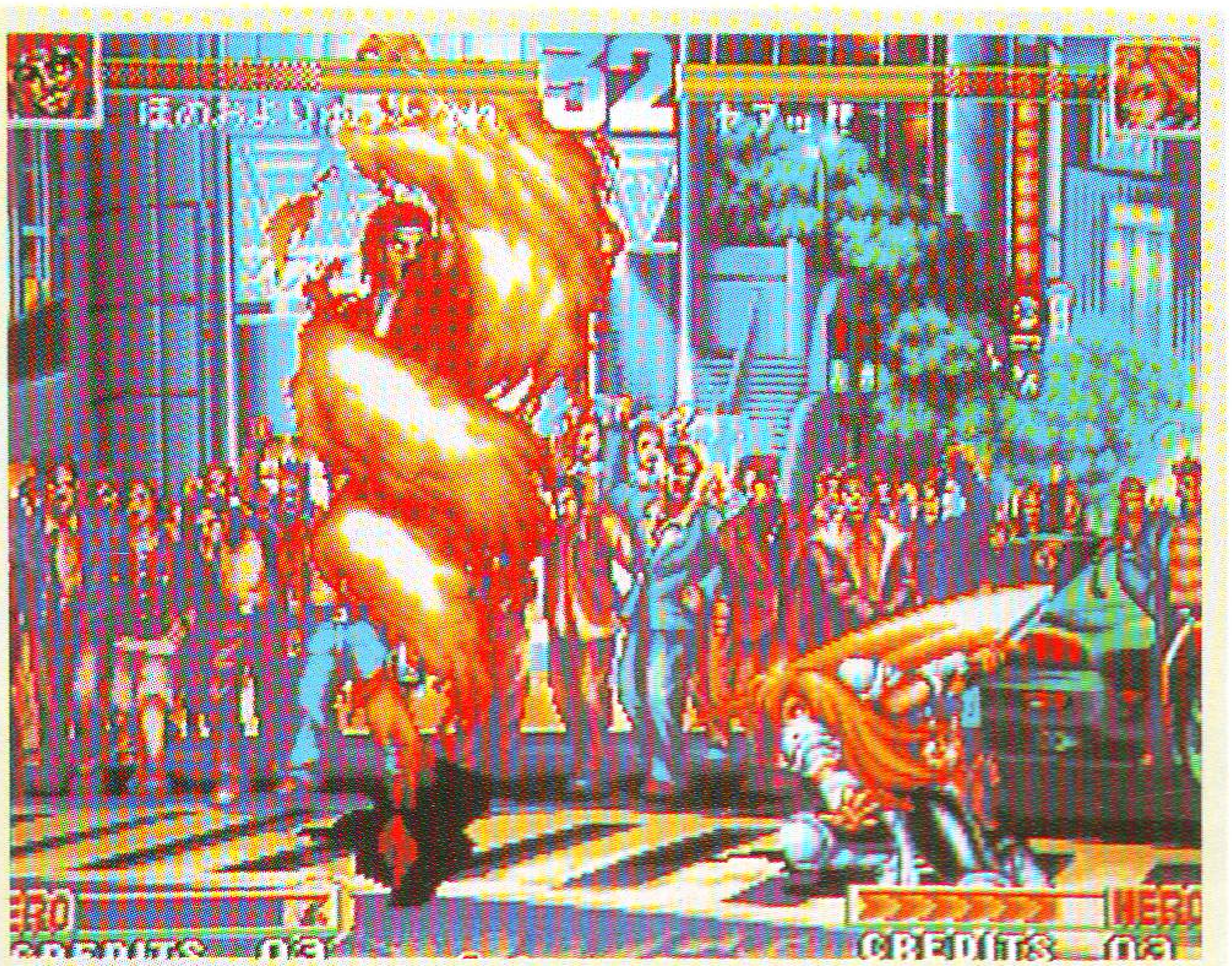
类型 ACT	机种 NGO	厂商 ADK	容量 226M

全世界的英雄再度集结！支援 SNK 的对战 ACT 著名系列“世界英雄”，在 95 年 6 月再次推出了！这次的大会集结了以往那些大受欢迎的人物，并且追加了多种新系统！

飞行道具的推返已经是 WH 系列的著名特征，但这次更增加了“飞行道具的破坏”！在图片中可以看得很清楚。

在“世界英雄”中终于也出现能量槽了。这就是受到对手连续攻击就会增加的“英雄斗气”，当斗气达到一定值段时“HERO”槽就会亮起，那时攻击力防御力均会上升，而且可能使用隐藏必杀技！

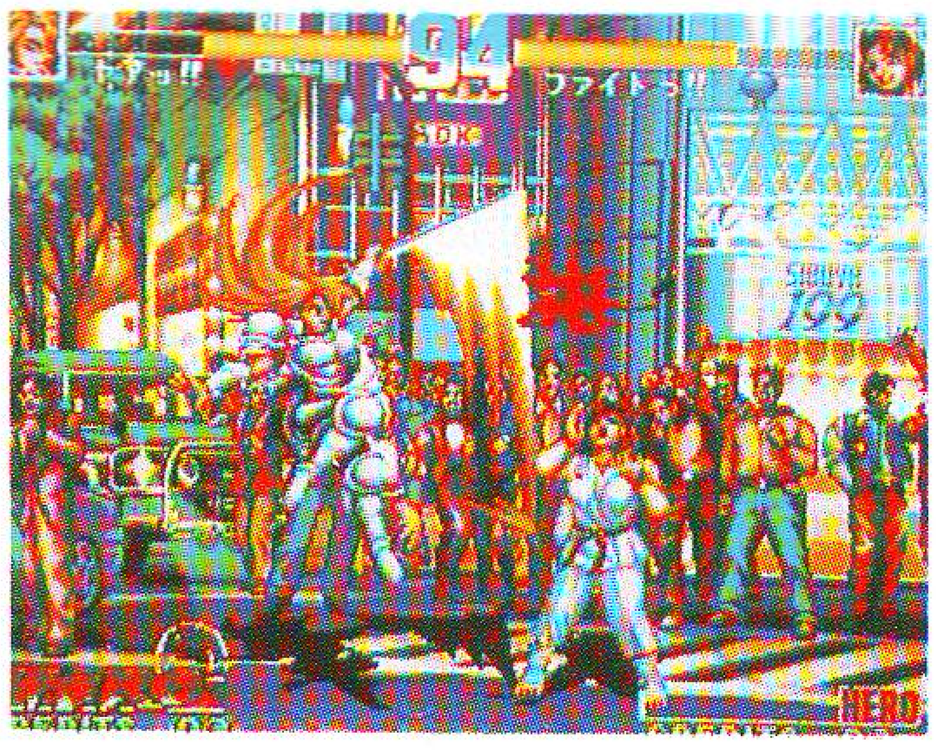
另外，每位战士均增加了独有的格斗技，还有快速防御和空中防御系统，只要掌握它们并灵活使用，你就能无敌于天下！



风魔小太郎的炎龙破造型漂亮多了。



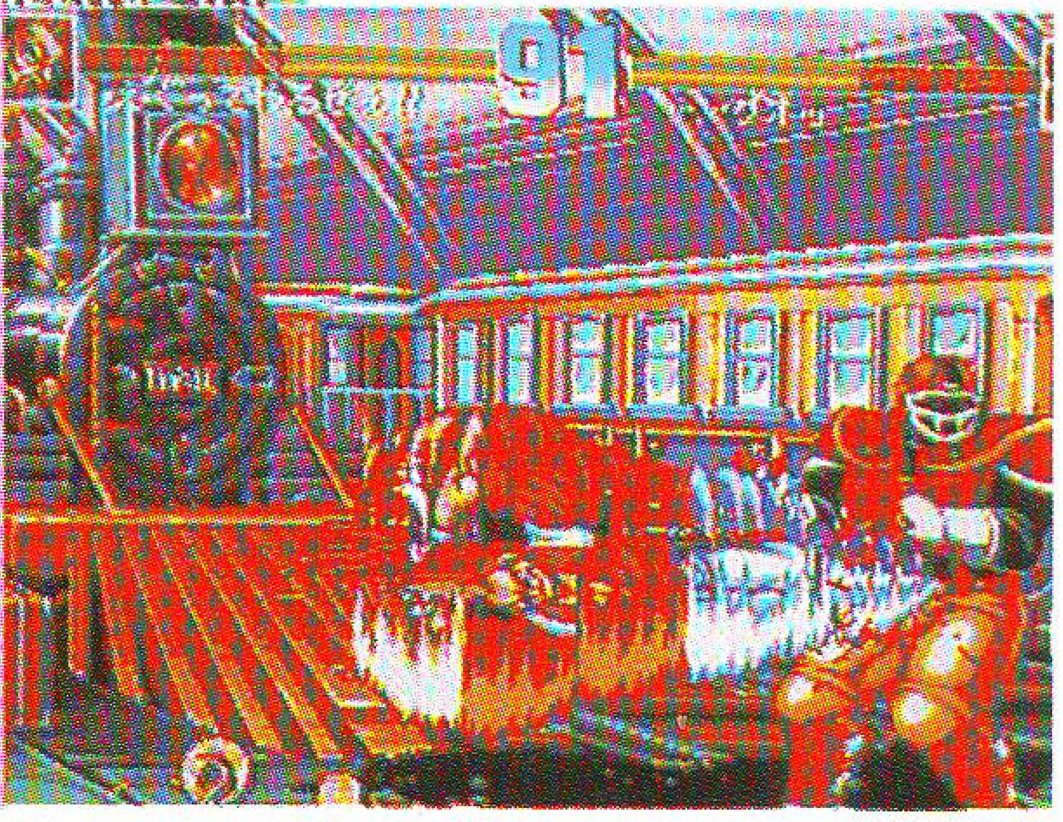
看到左下角的“HERO”槽了吗？



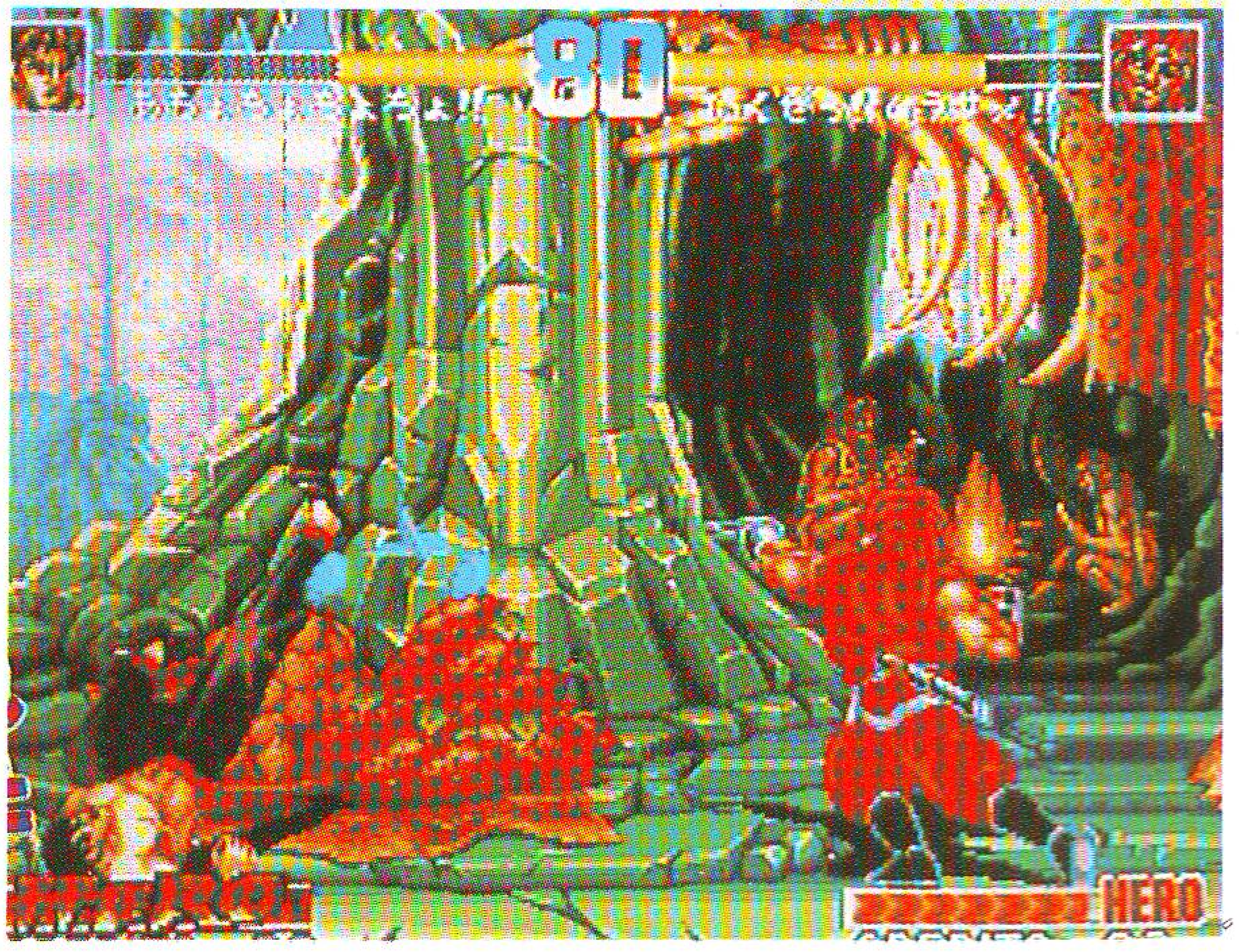
注意李小龙把烈风手剑踢碎的动作。

电玩大排档





MAD MAN、艾力克、MAX、JACK都还健在

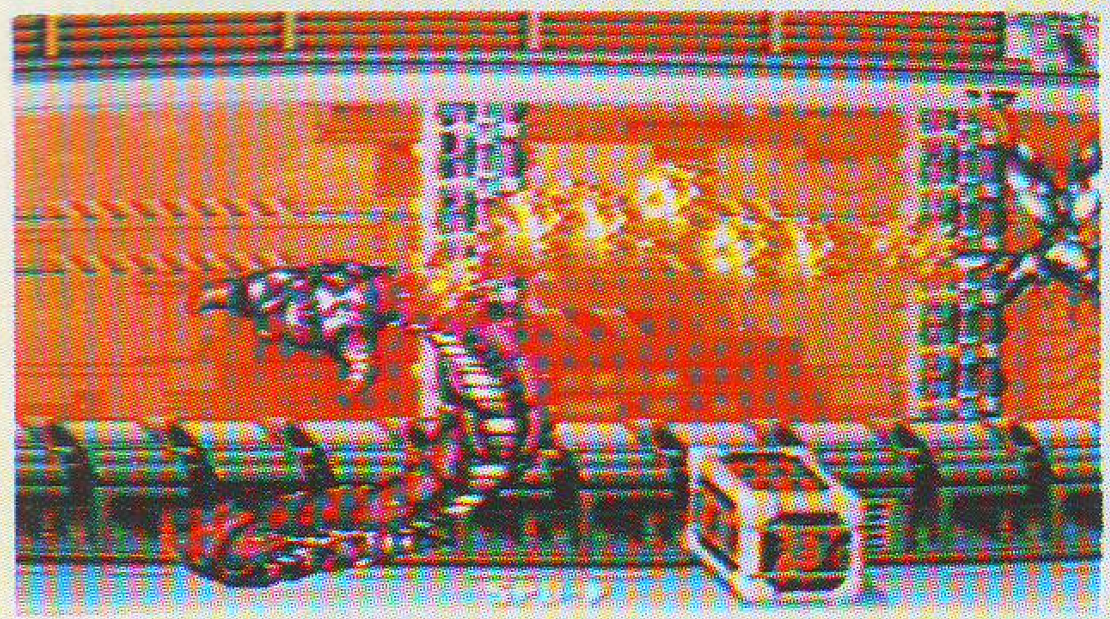


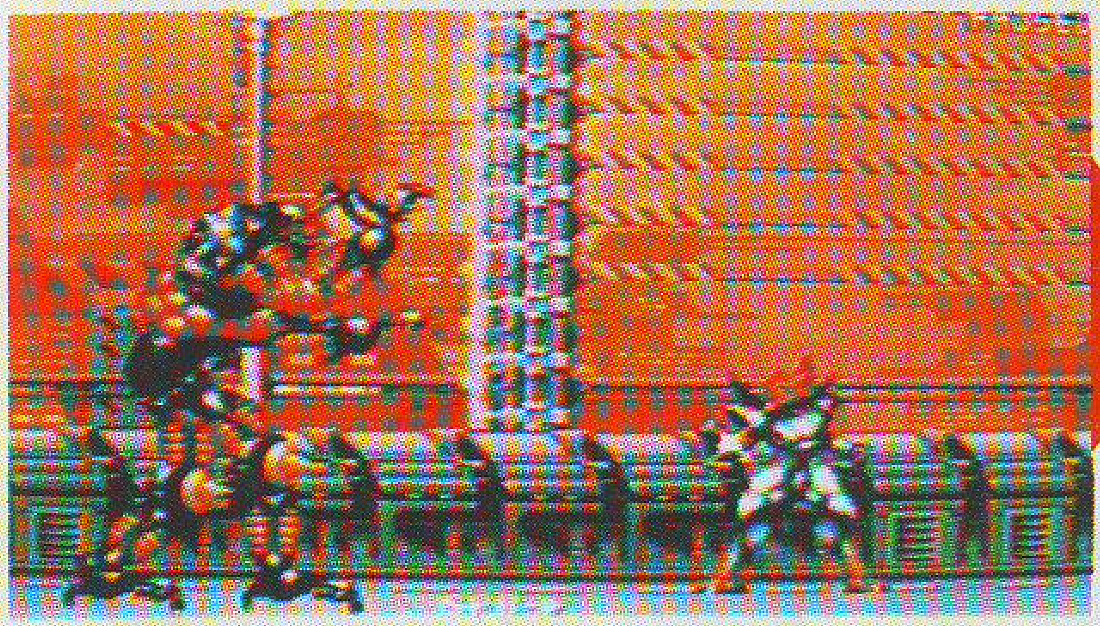


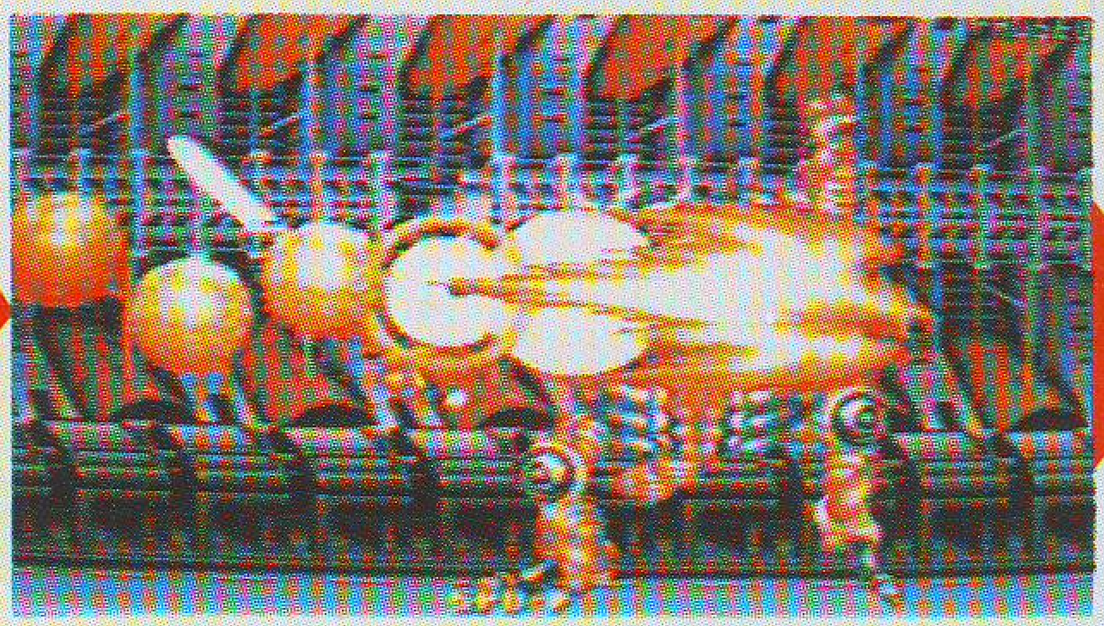
机种　MD	厂商　不明

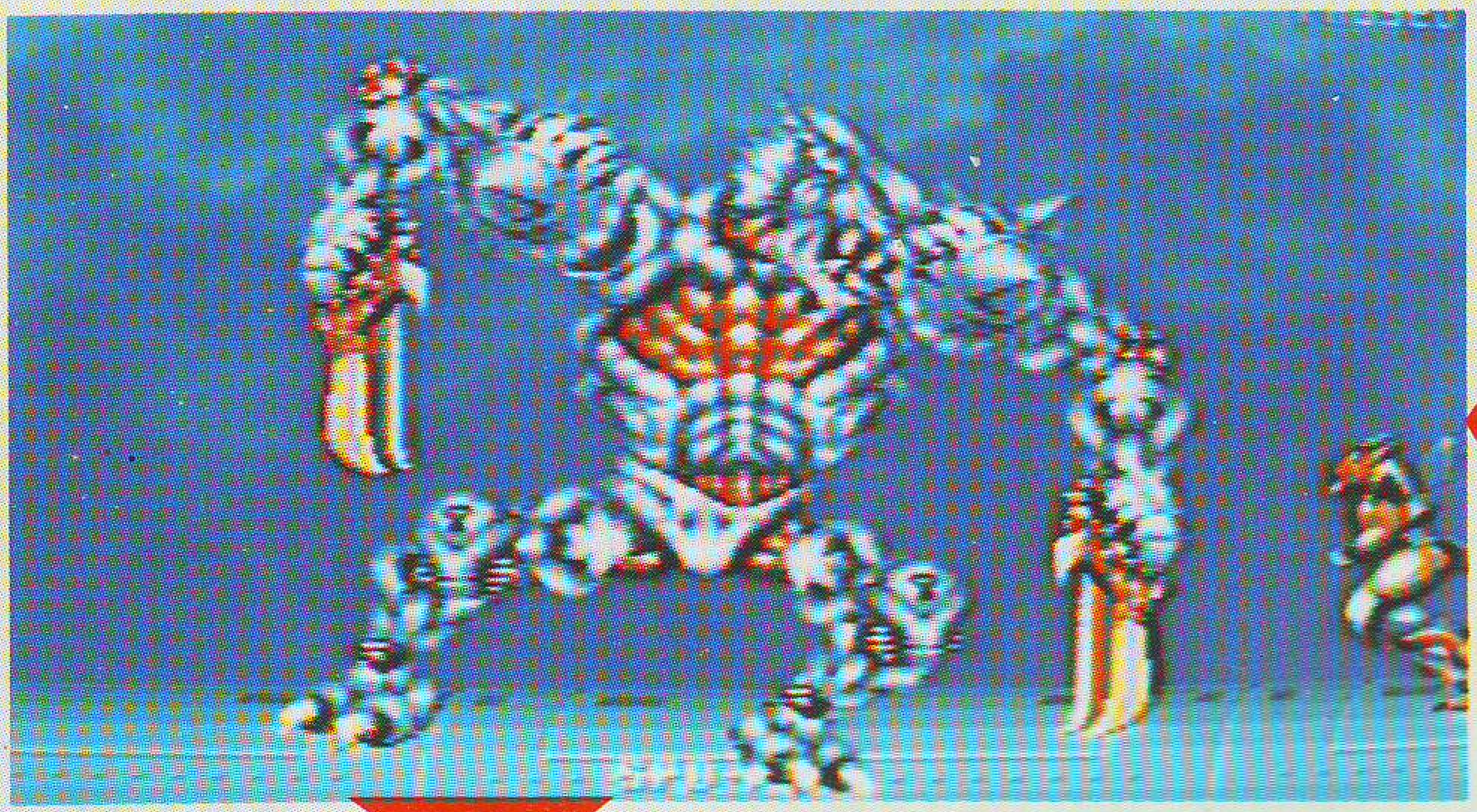
MD的游戏一向以火爆刺激著称，这款画面美丽、场面壮观的火爆游戏，是继《火枪英雄》后又一振奋人心的大作。游戏设计思路很新颖，简略了攻关的过程而大大突出了关底的设计，共有25大关，25个性格、招式、难度均不同的异形

←第1～25关的攻略流程简图。





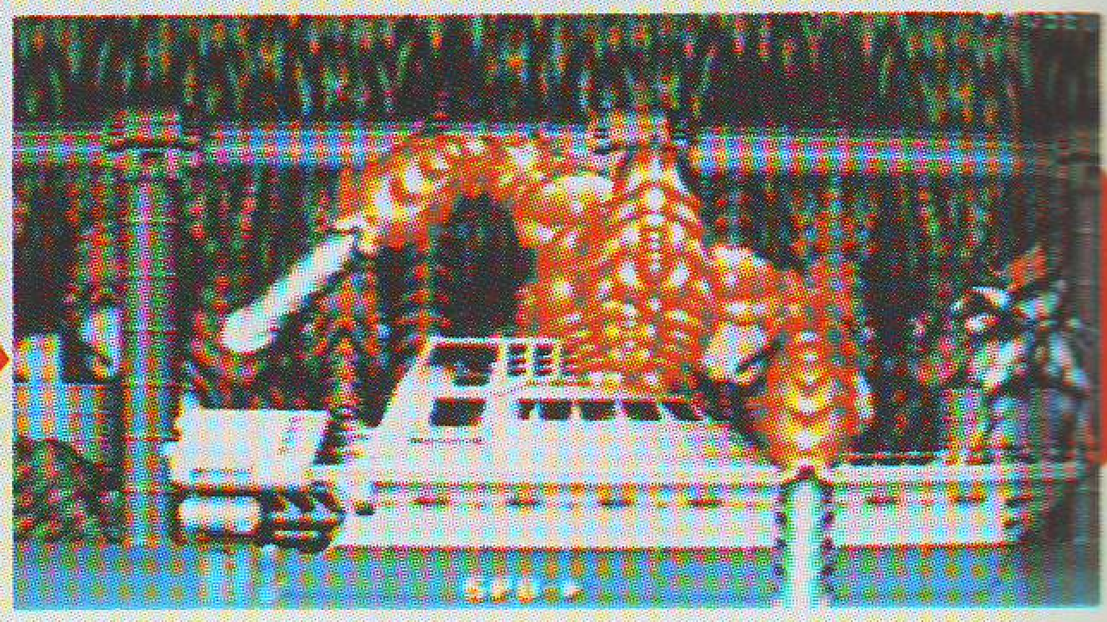


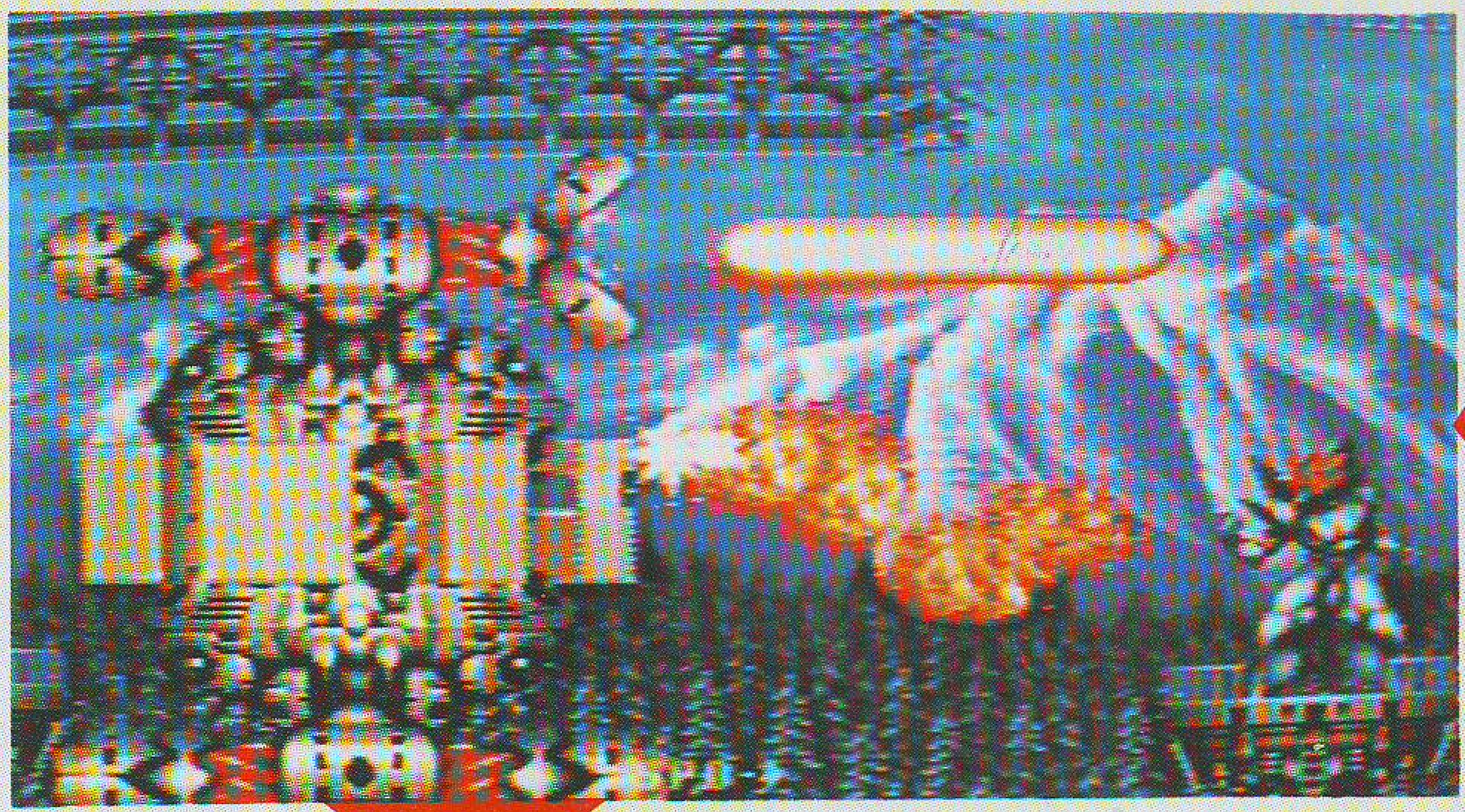


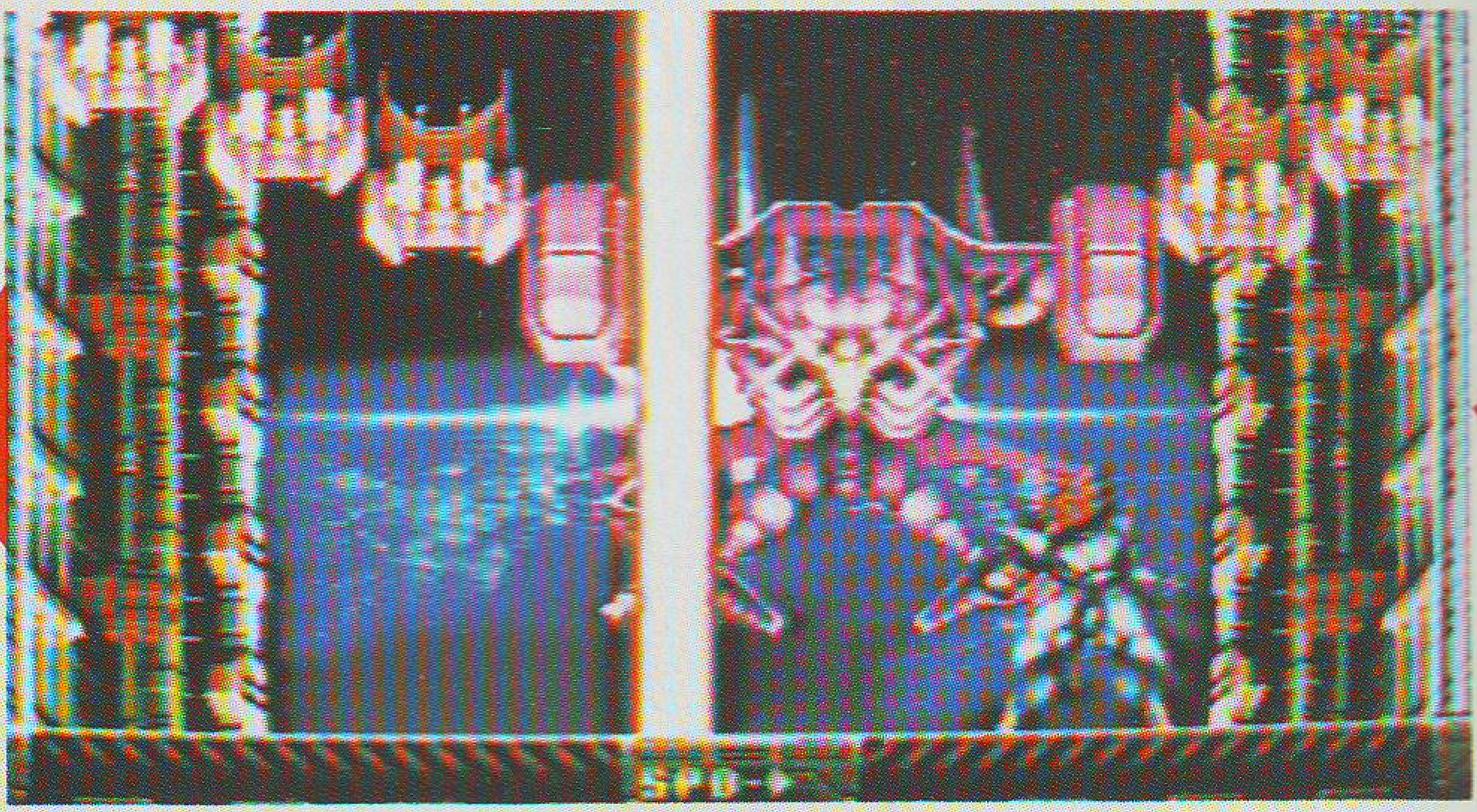


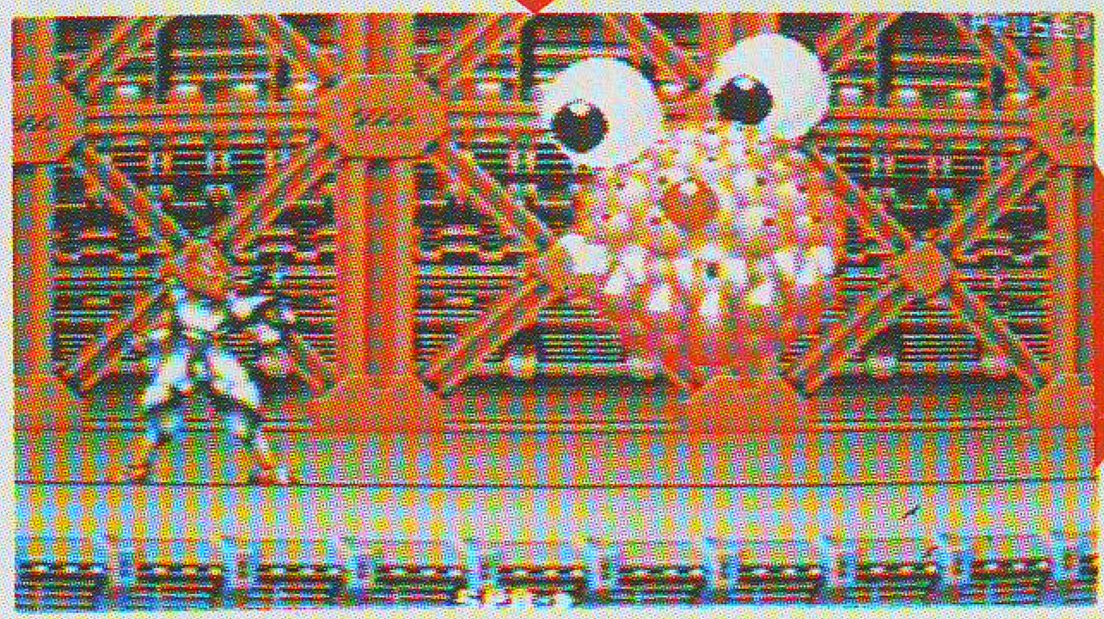


















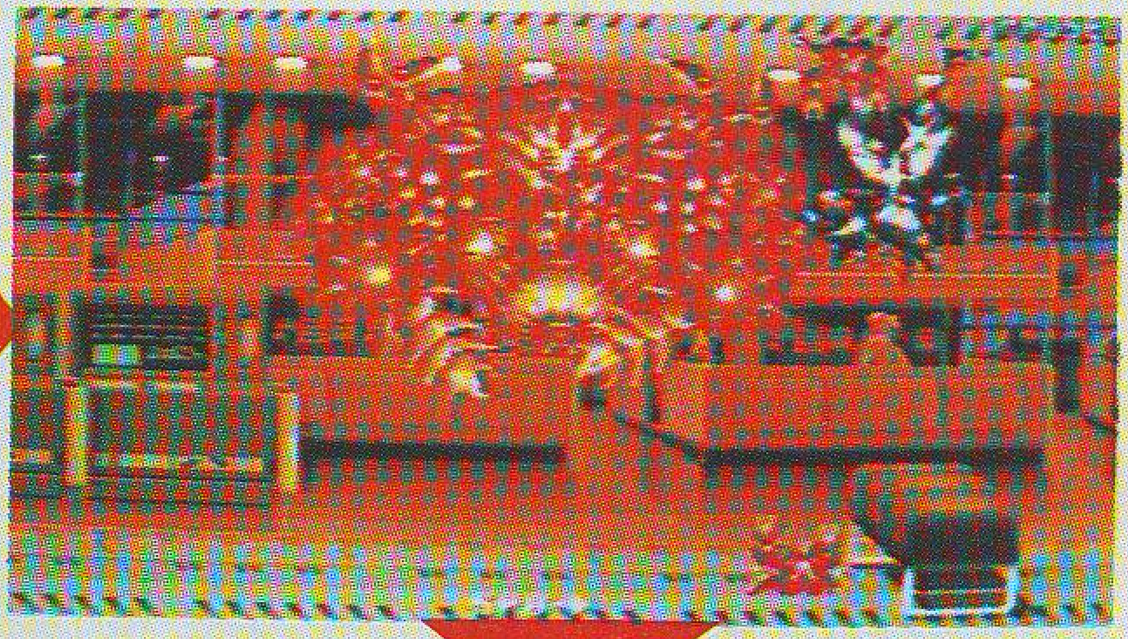
类型 ACT	容量 16M

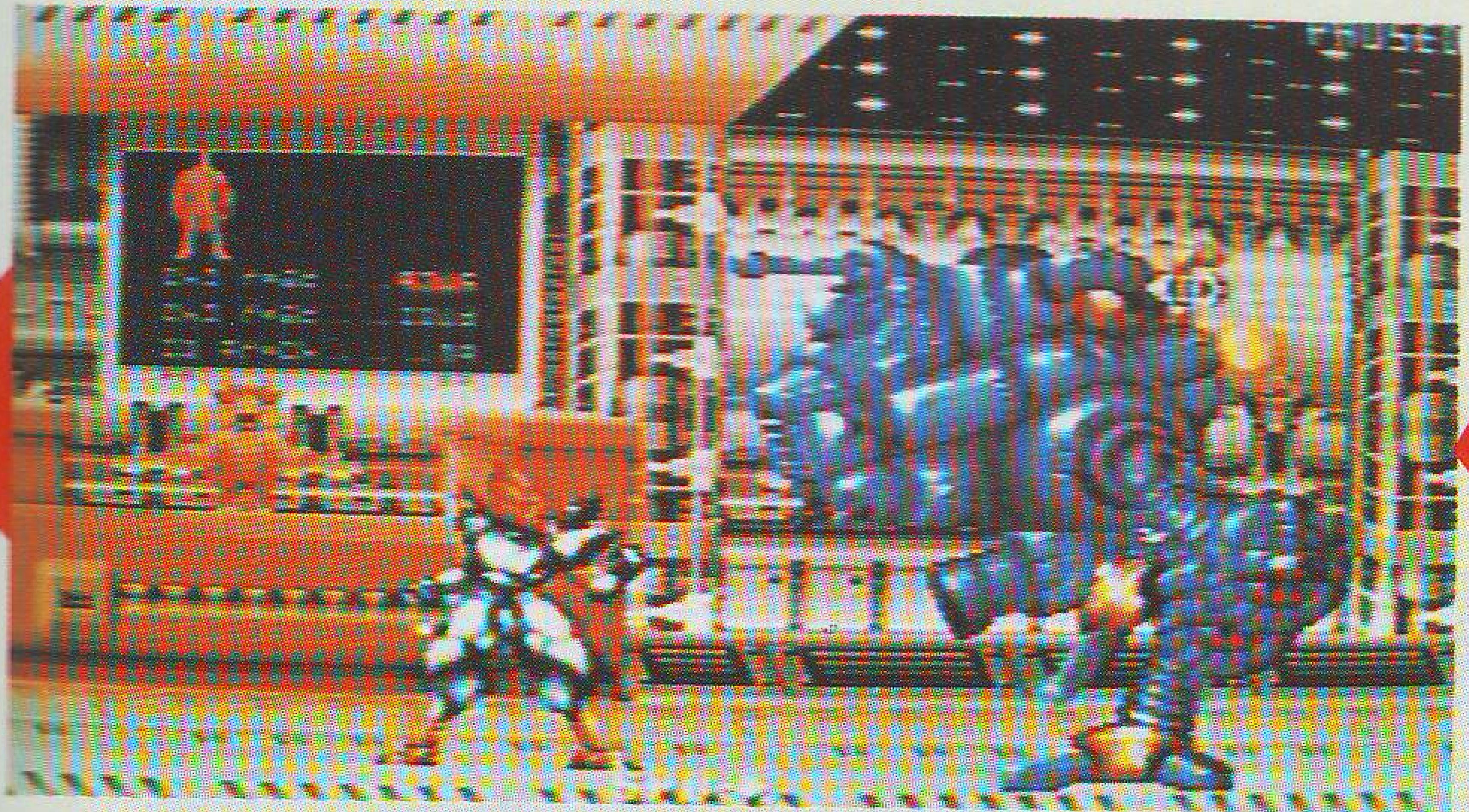
关底等着你这位貌似STAR FOX，又象雷震子的异形战士去攻打。游戏的音乐及武器设计也都极为出色，是目前难得的动作游戏。

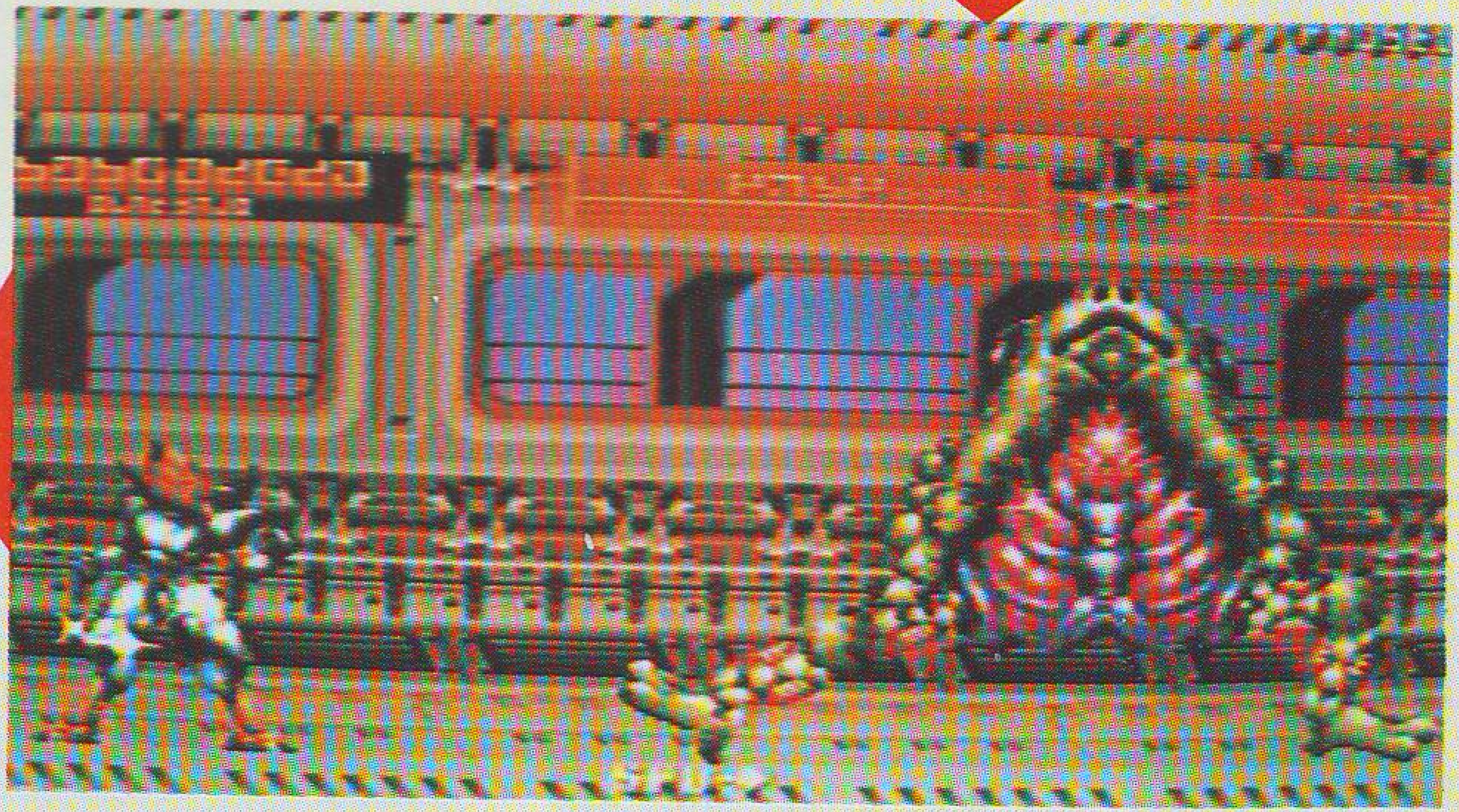
→拥有着比道术不知高级多少倍的科学力量。

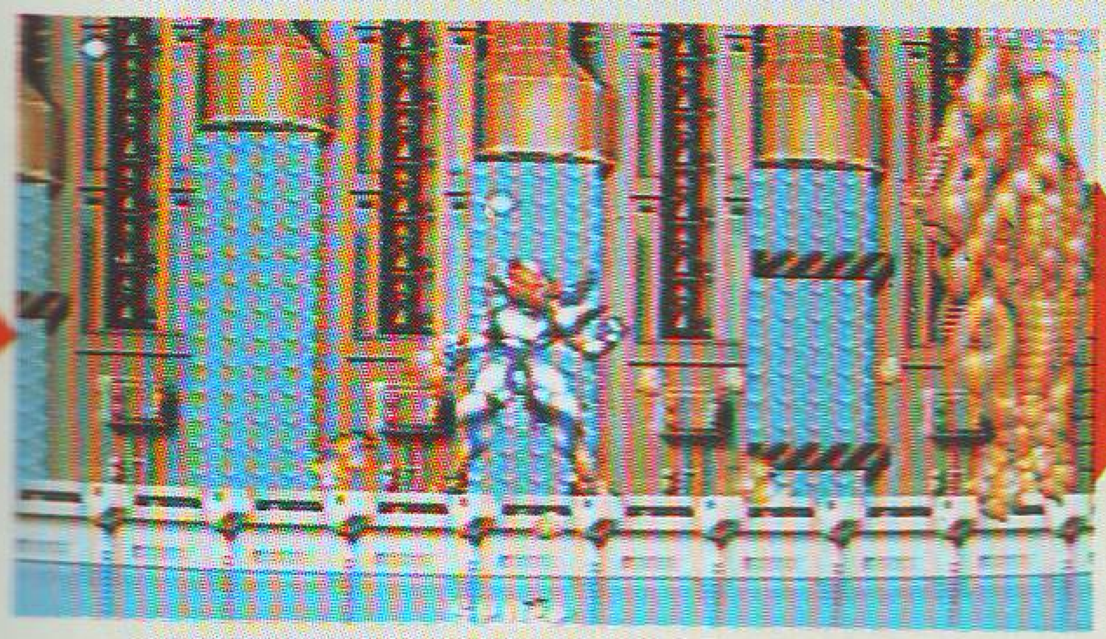


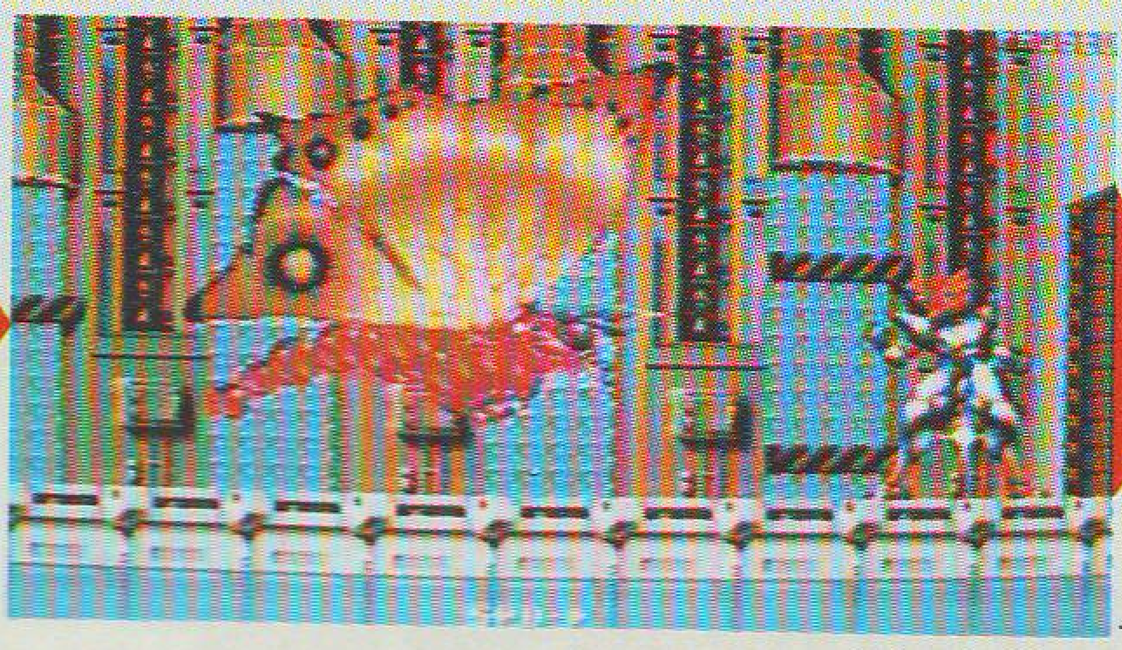


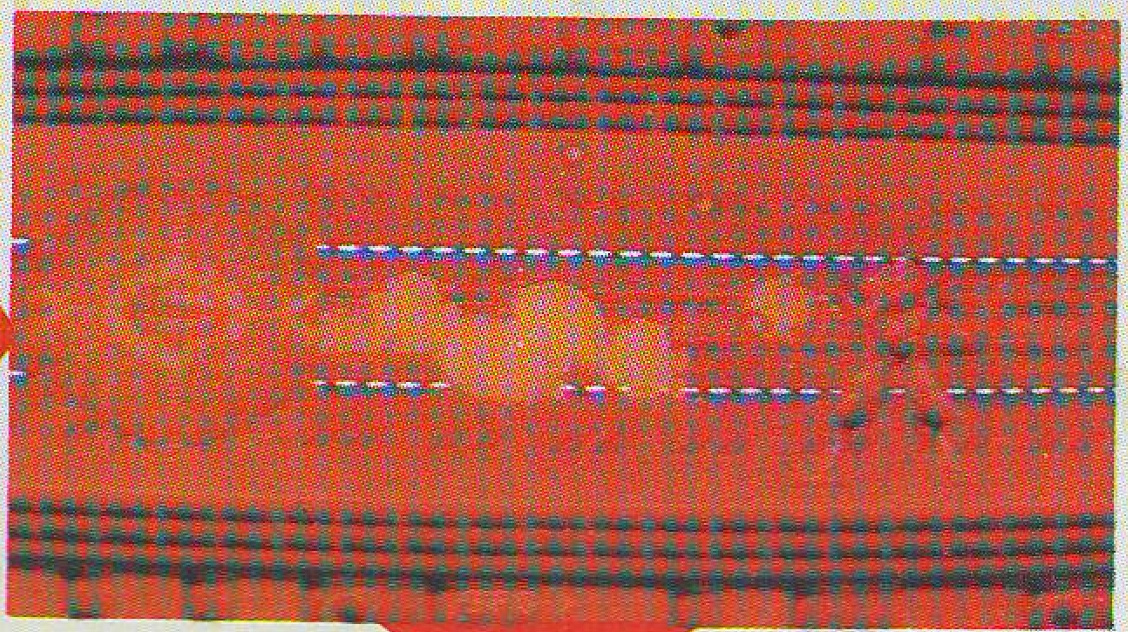




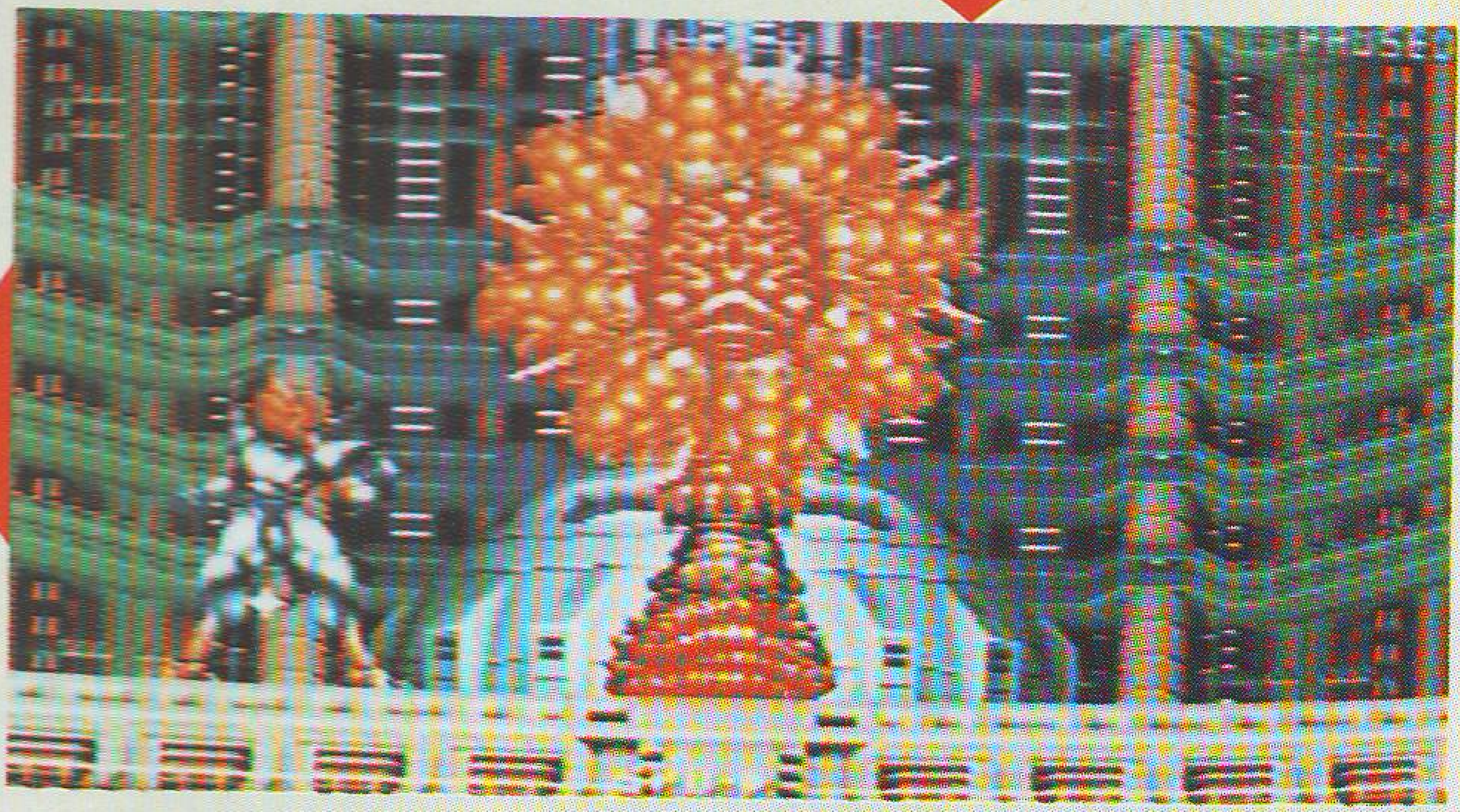














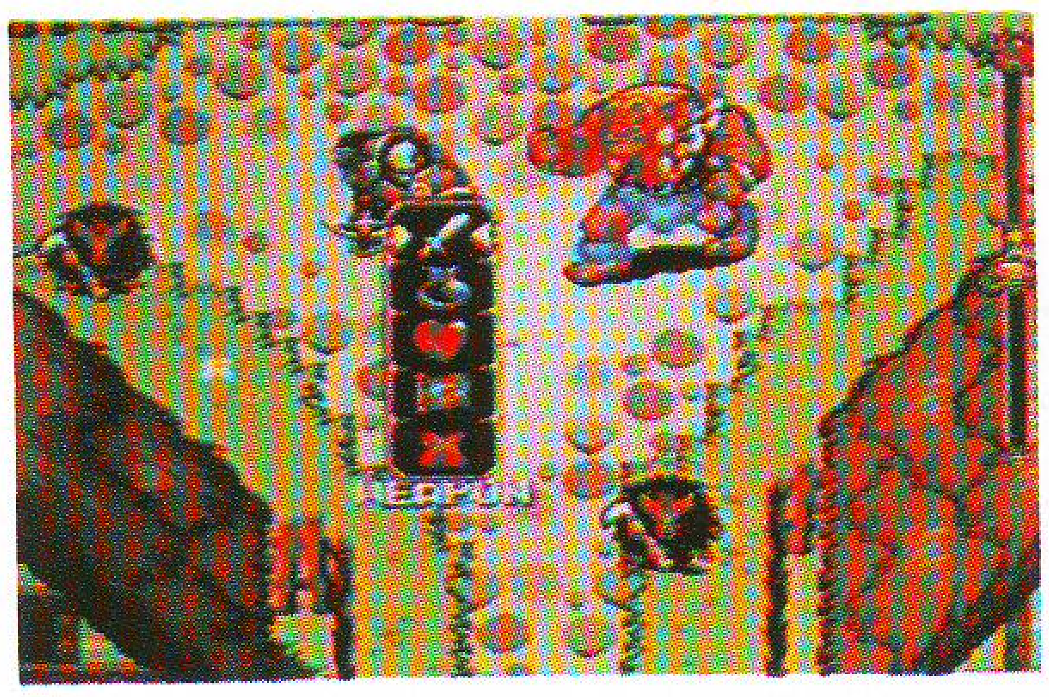


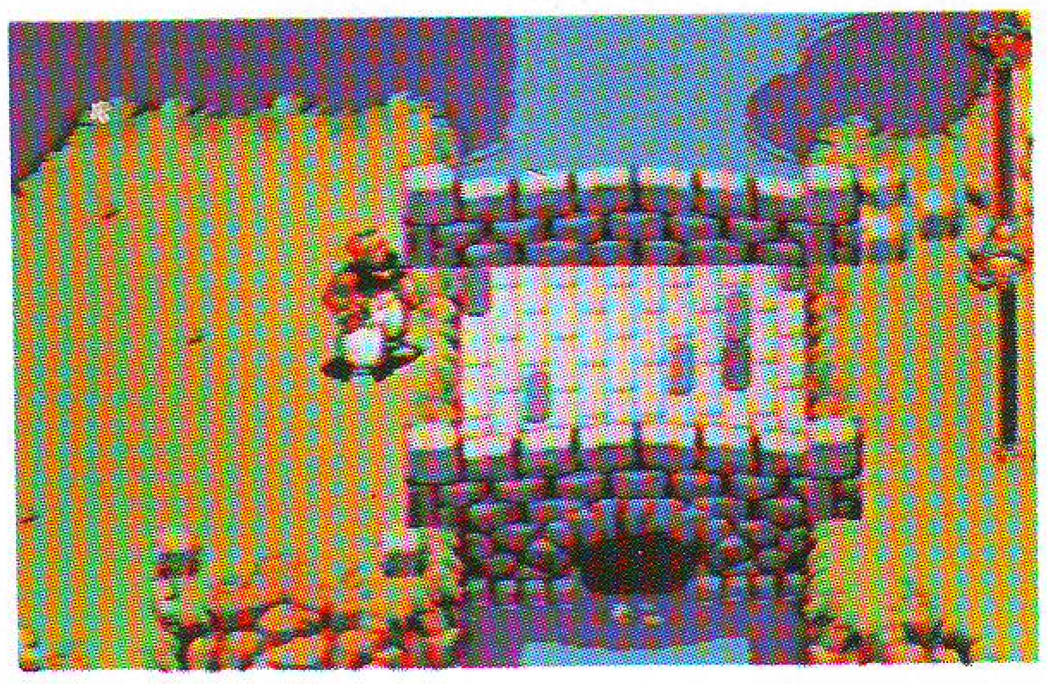


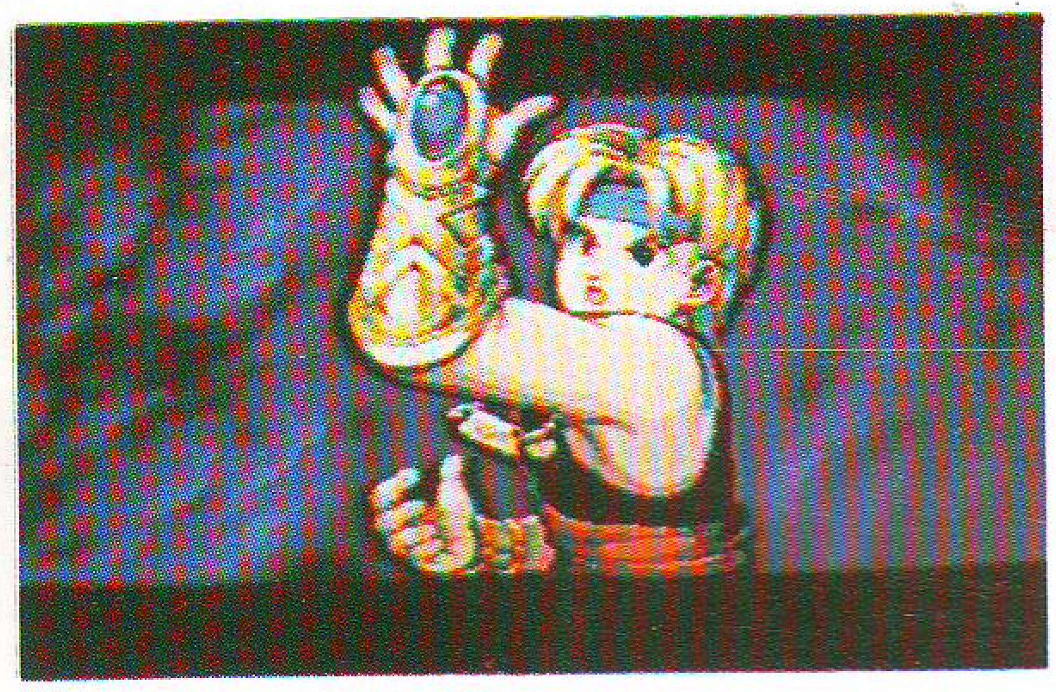


机种 MD	厂商 SEGA	类型 A·RPG	容量 24M

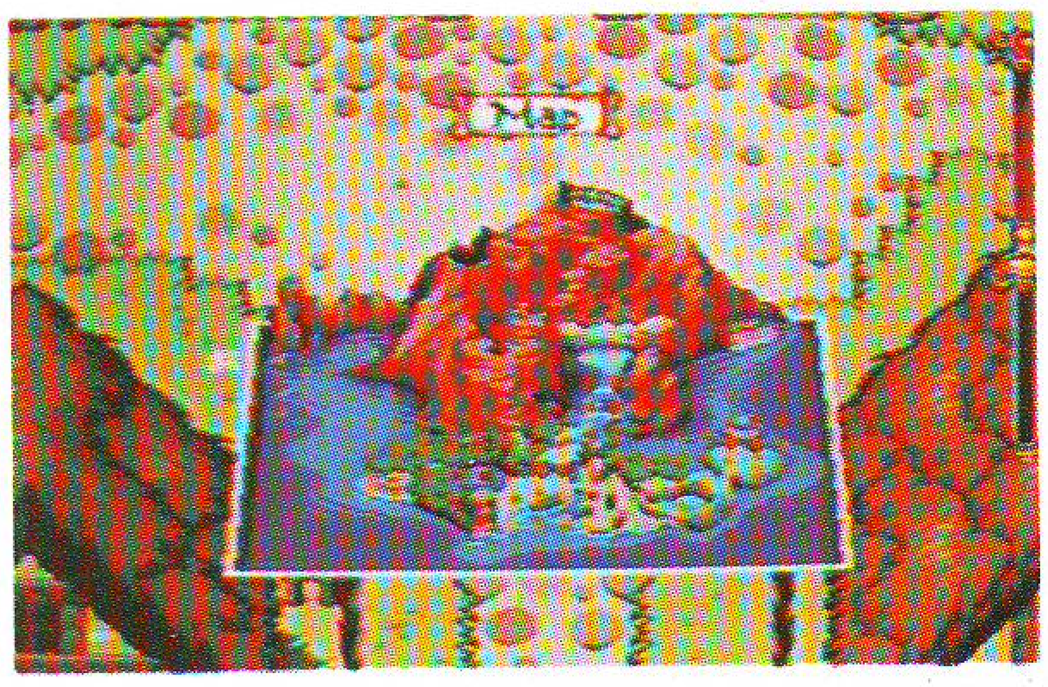
在浩瀚的大海中的一座神秘小岛的洞中，冒险的王子努尔正在打开他刚刚发现的宝箱。一道金光闪过，努尔对手中的金色腕轮的珍奇瑰丽感到惊奇与兴奋。你——努尔王子已经注定要去冒险，随着海岛的陷落，乘船回到大陆上，冒险之路踏出了第一步。


可随时调出各种功能来使用。


游戏中的招式、宝物的种类也多种多样。


佩带上这神的信物去冒险吧！


游戏中的背景画面非常美丽。


敌人的造型很大且多种多样。

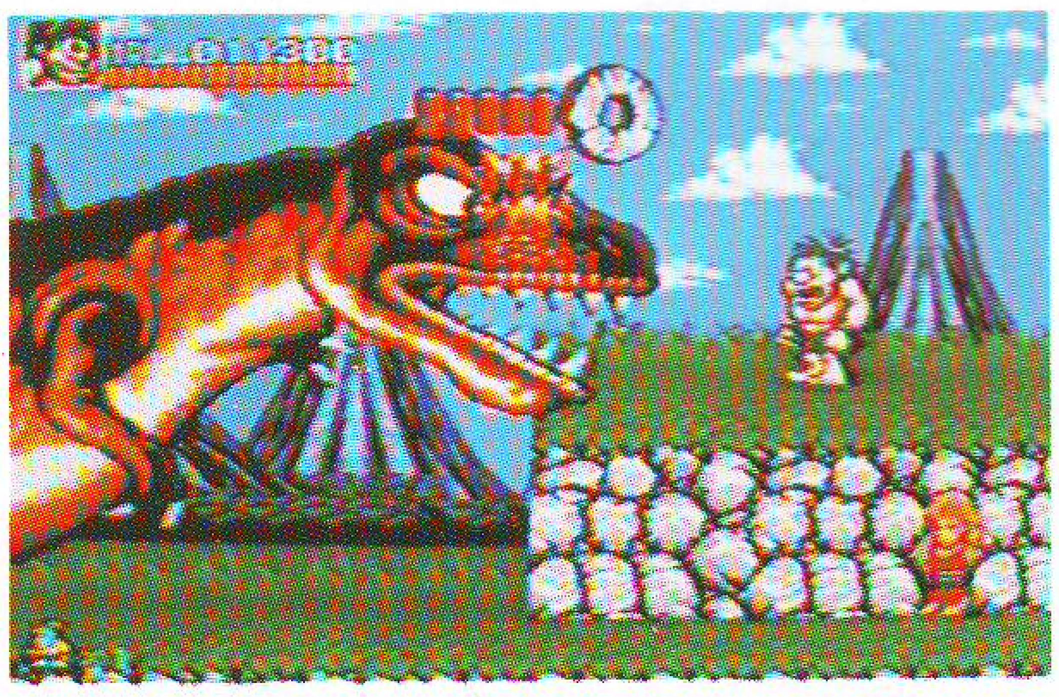
战斗原始人

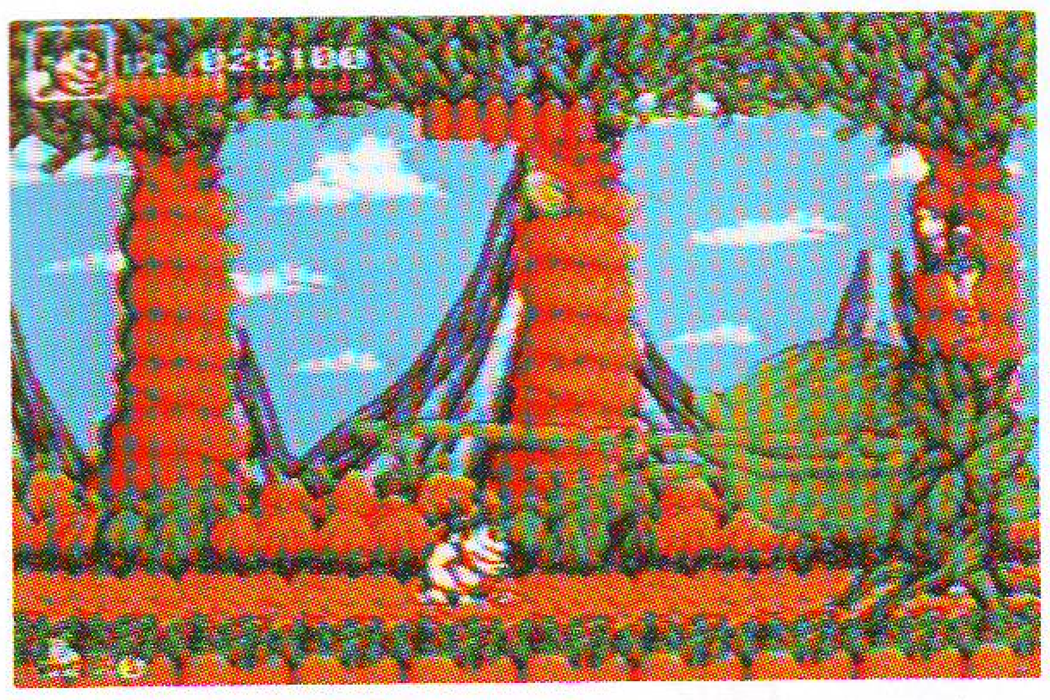


机种 MD	厂商 DATA EAST	类型 ACT	容量 8M

在遥远的古代，人类还是原始部族时期，就有了冒险者。原始人乔和迈克因为部族的美女及头子被另一部族的人于夜半三更被偷走了，于是开始冒险和战斗。游戏移植自街机，画面很漂亮。


古代地球的环境真美呀！


人类发明的轮子最初是打恐龙用的？


这种植物(?)现在也许绝种了吧！

新游戏夜话

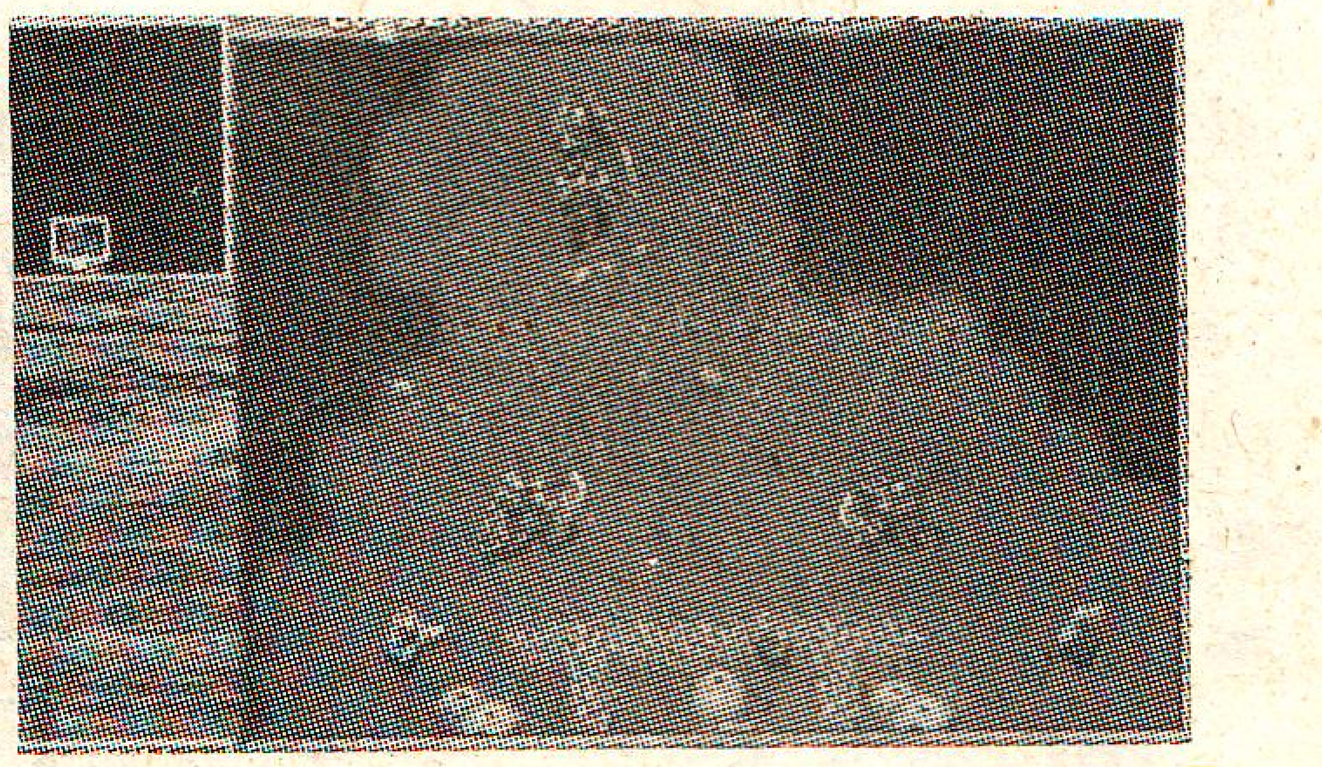
文/软体动物

PC－GAME 大火併

自从 PC－GAME 的出现直至今日，无数的 GAME 制作公司为了吸引更多的玩家，不断的推陈出新，翻新花样，从而创造出各种类形的游戏，也产生了许多看起来象是一个模子刻出来的游戏。就象一场疯狂大赛车，难免相互碰撞，发生软件大火併。

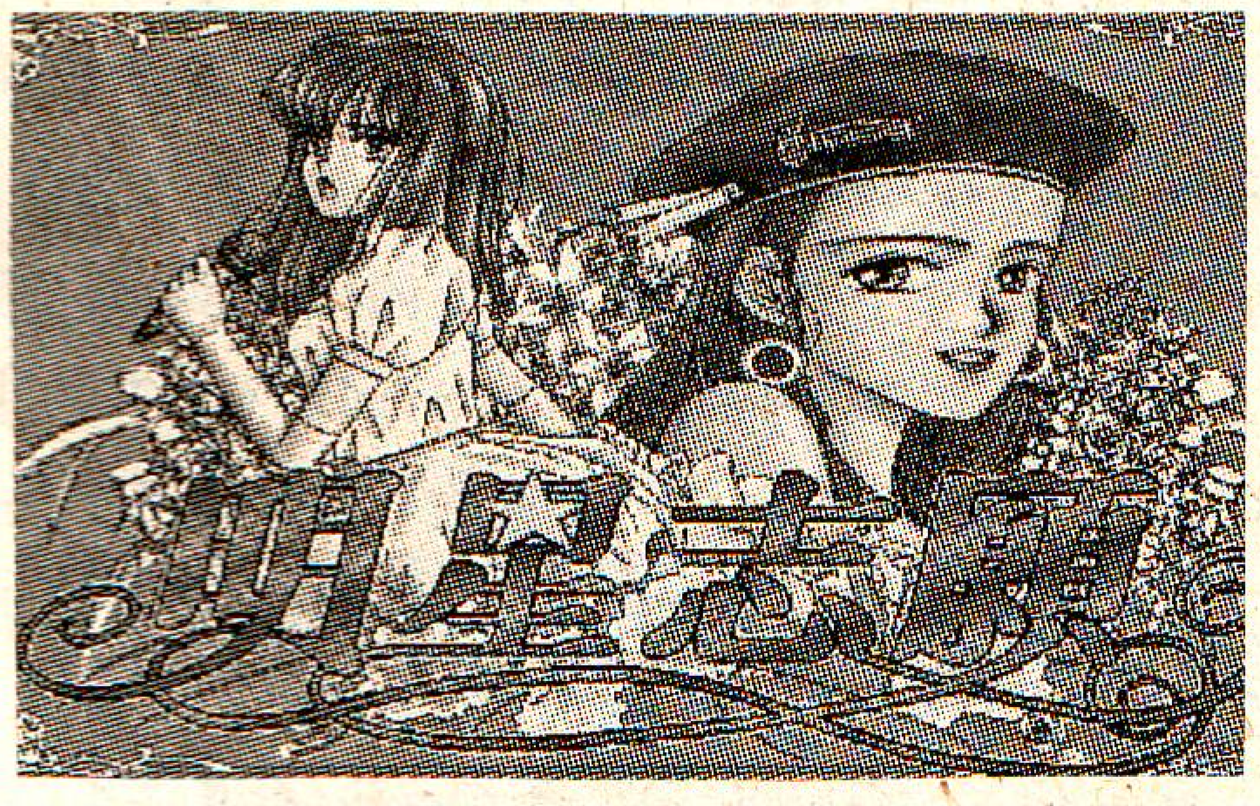
《魔兽战争》VS《一线生机》

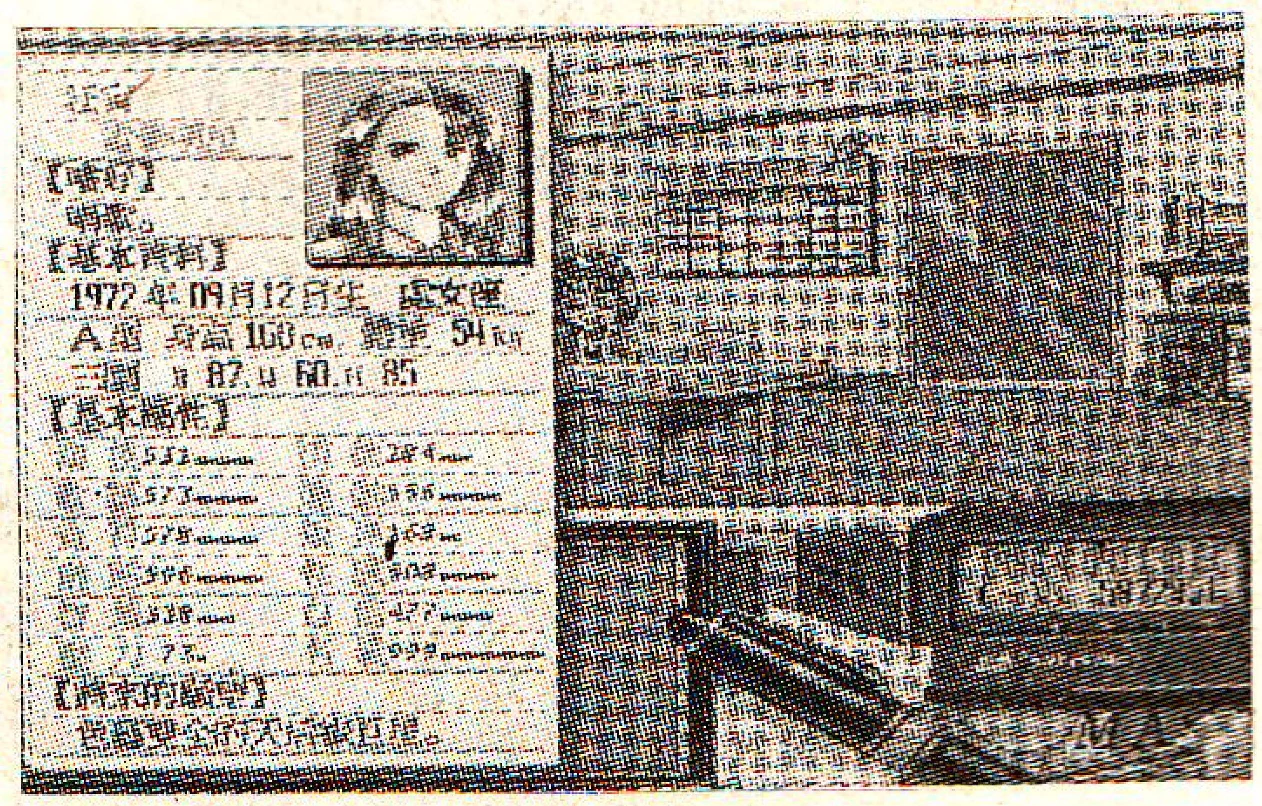
《沙丘魔堡Ⅱ》对于许多策略游戏迷们来说一定不陌生，它以新颖的作战、开发、发展形式获得了大家的好评。为了让《DUNEⅡ》迷们不会寂寞，Blizzard 公司推出了被称为“沙丘上古篇”的《魔兽战争》(以下简称《魔》)。与此同时，台湾的宏申资讯也推出了宣传了半年的《一线生机》。究竟谁有资格成为《DⅡ》的继承人呢？我们先看一下基本要求。《魔》，386 以上，4M 内存，8MB 硬盘，《一线生机》，386 以上，4M 内存，12MB 硬盘，看来大家平手了。《魔》采用 320×200 的显示模式，战斗在人类与半兽人之间展开，游戏的方法与《DⅡ》类似，我想不必多说。《魔》比《DⅡ》有了几点进步。首先，《魔》支持了网络功能，同时也支持 MODEM 与 DLINK，这样玩家就可以聚在一起互相抗衡了。第二，《DⅡ》中没有群体移动的功能，使玩家在操控大批部队时会手忙脚乱，在《魔》中，只要按住 Alt 键，然后用鼠标划个方框把要移动的单位框住即可。虽然只可容纳 4 个单位，但已然方便多了。(注：台湾许多评论文章说《魔》没有群体移动，我认为是错误的)第三，任务中加入了冒险成份，如给玩家一定数的部队，到迷宫般的山洞中救人等，使大家玩起来不会太闷。《一线生机》采用 640×480 的高解晰，也加入了大量 SVGA 的动画，但实在没有什么创新，除了故事内容与画面不同外，几乎是完全照抄。加上若有若无的 Bug 和蹩脚的语音，实在无法讨好玩家。以上两则游戏中的 AI(人工智能)表现得都不太出色。不仅敌人时常出错，连自己的部队也经常犯傻。本人在玩《魔》时，常常想：我怎么制造出这么一群笨蛋来？看来《魔兽战争》VS《一线生机》胜负已定了。

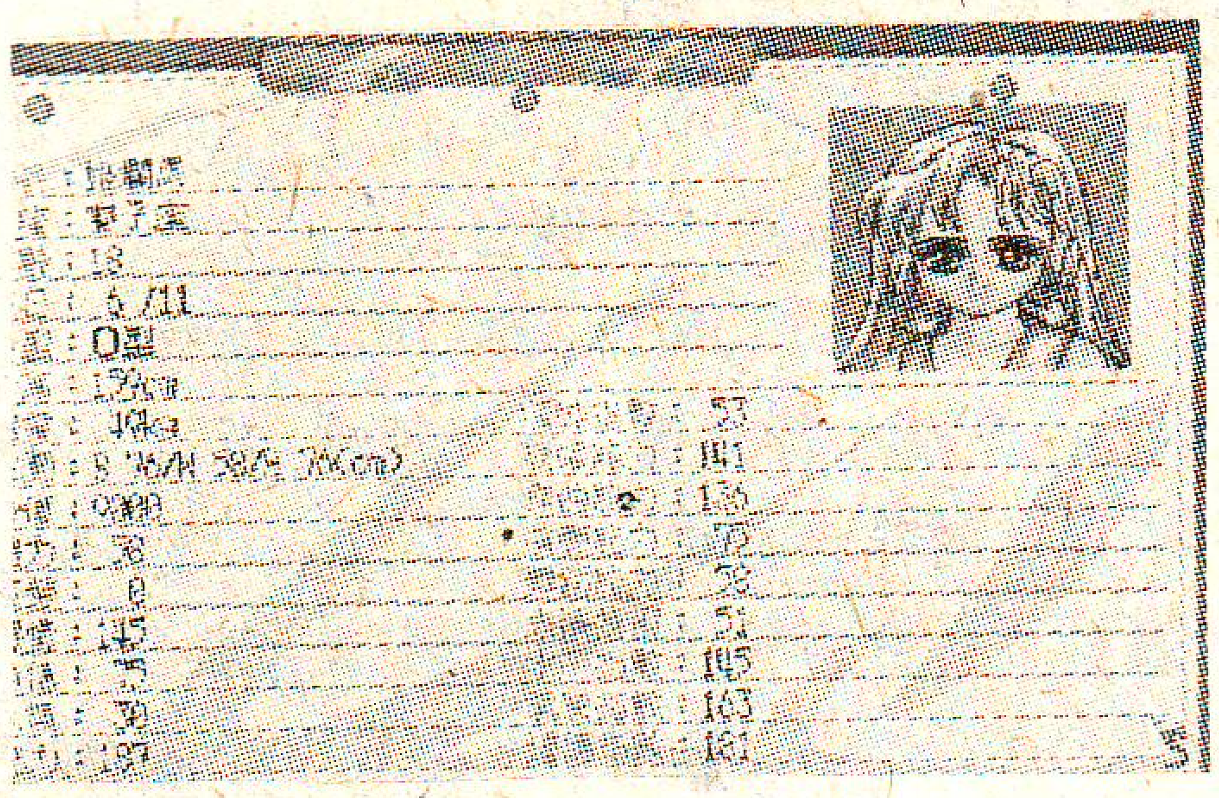


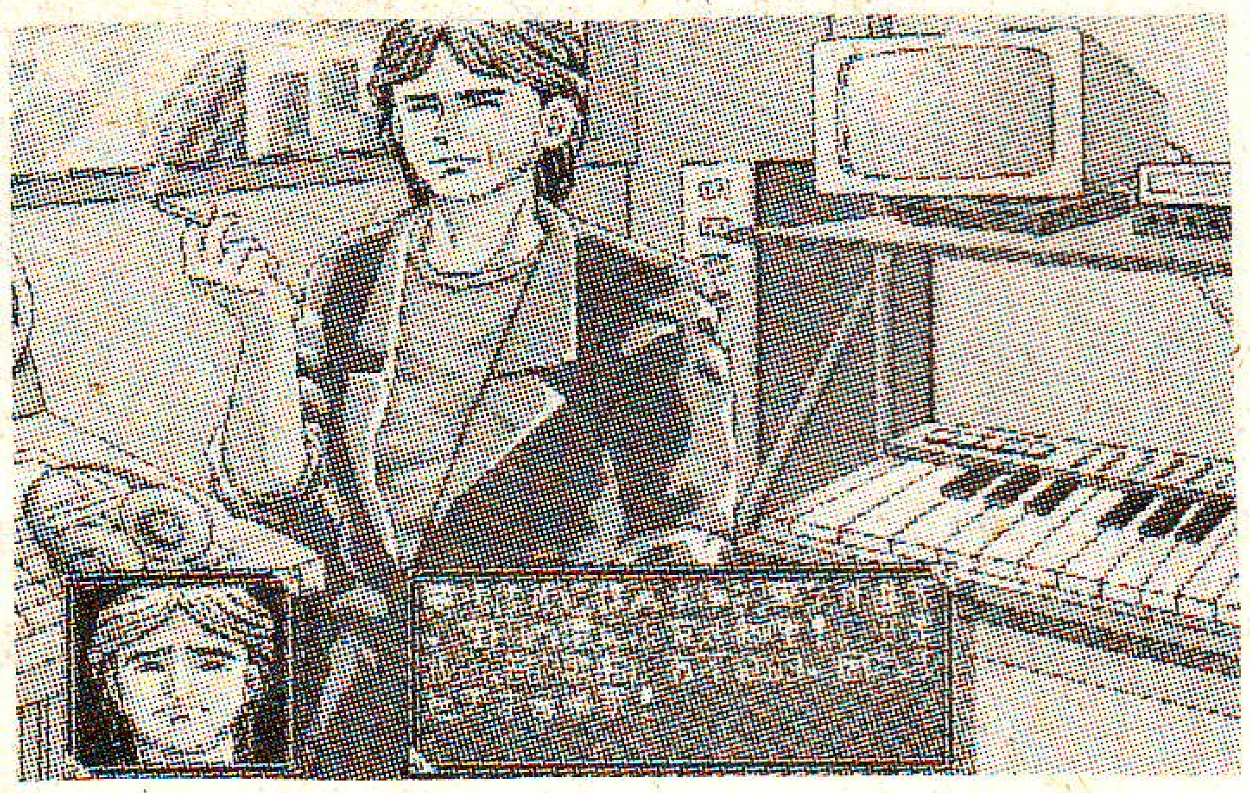
《明星志愿》VS《明日之星》

自从《美少女梦工厂》简称《PM》博得玩家一致称赞后，养成游戏也渐渐大行其道。台湾许多公司仿效《PM》系列推出了自己的养成游戏。鹰扬资讯与大宇资讯前一阵竟同时发行了各自的明星养成游戏。大宇推出了《明星志愿》内量 8MB，286 以上机即可。游戏内容是主角为帮助自己的梦中情人成为明星，而向公司老板申请开办演艺公司。老板同意了主角的想法，但要求主角在两年内获得演艺界三项大奖。游戏采用很怪的 640×350 的解析度。人物用的是比较正统的漫画手法，使明星们看起来颇具偶像气质。音乐与音效部分表现不错，必竟大宇是一家老公司吗。在游戏中玩家除了要给内定要培养的梦中情人按周计划课程，还要上街寻找新人(玩家可同时培养三人)、买一些增强属性的物品，以及与唱片公司，制片厂，电视台等联系明星的唱片或影片。有时明星们在周末还要参加一些综艺活动。众多的事件使玩家玩的时间不会闲着。鹰扬资讯有些人可能很陌生，但想必《疯狂医院》《恐龙世纪》《高校魔影》大家都玩过的。《明日之星》需硬盘 10MB 左右，286 以上机。美工方面这次可以说有了很大的进步。人物绘画风格仿照日本 98 系列，但是客观的说仿的并不很好。举个例子来说，我在玩 98 游戏时，有时会说：“嗯，这个小姑娘画得不错，眼睛大大的。”可在玩《明日之星》时，有时会说：“这个小姑娘看着有点捌扭，噢，是眼睛画得太大了。”说白了就是，只学到了 98 人物画的风格而没学到精髓。游戏内容是主角将被炒鱿鱼，经过再三请求，老板答应给一个机会一培养出一位超级明星，从而弥补公司的损失。本游戏与一般养成游戏不同的









是，行程安排是以天为单位，而每天又分上午，中午，晚上。行程计划也不是一周或一日排一次，可随时改变未进行的计划。这样不仅使玩家到比较自由，也提高了真实性。游戏中有不少场面也反映的港台演艺圈中一些阴暗的方面，真实度颇高。如果您比较痴迷养成游戏的话，这两款游戏会让您大呼过瘾的。

《真人快打Ⅱ》《金庸快打》

《风云天下》三国鼎立???

说是三国鼎立，实是说以丑的事物衬托美的事物使之更美比较符合实际。《真人快打Ⅱ》恐怕是PC－GAME史上最perfect的了。无论画面、音效，绝对一流。打斗游戏一向是PC GAME的一大弱点，但《MKⅡ》足以为PC－GAME的打斗游戏扳回一分。《MKⅡ》容量20MB，内存需4M，486－33以上机。尽管主机速度慢会影响游戏的流畅度，但现在用486玩游戏的人已经愈来愈多了，应该不会是问题。本人在一台16M内存的奔腾90上玩《MKⅡ》，动作十分顺畅。PC版的《MKⅡ》移植度十分高，可说是99%(100%是不可能的，差在哪本人也不清楚，但总是有的)。必杀技也包括了友谊之礼，还童术和打下深渊。许多玩SEGA和SFC的朋友看了也赞不绝口。缺点也是有的。一个人玩时，双手要控制共九个按键，两个人玩时四只手要控制十八个键。四手同时在一个不到两尺长的键盘上飞舞，会有非常拥挤的感觉。希望三代中能有改变。《金庸快打》，16MB硬盘，1M内存，386以上。《风云天下》，4MB硬盘，2M内存，386以上。这两个游戏真是说不出有什么优点。论画面，一个是画得有种脏兮兮的感觉，一个让人觉到是蹩脚的皮影戏，没有立体感。论语音，两个游戏中的喊叫语音平的象新闻联播，说得再难听点儿，就像傻瓜说梦话。论招式，《金》的招式一片混乱，几乎按不出来。《风》的招式出招简单，但华丽得让人感到滑稽。《金》竟然要求要628K的基本内存，看来只有使用QEMM了。大家可能知道，现在许多好游戏用到了DOS EXTENEDE技术，而达到了很好的效果。而DOS EXTENDED对基本内存几乎没有要求。可《金》对基本内存要求极为严格，这说明了什么呢。顺便告诉大家一个令人眩晕而沮丧的消息，《金庸快打》是智冠科技北京工作室制作的。

《中国》挑战《文明帝国》

《文明帝国》是一个有着较深内涵的高水准的策略游戏，尽管发行已有几年了，仍受到"文明"迷们的喜爱，最近又有《文明帝国—网络版》发行。世纪纵横是台湾的一家新的软体公司，为了让中国的"文明迷"玩上有中国特色的文明类游戏。制作开发了《中国》这一游戏。《中国》需硬盘26MB的空间，4M内存，VESA显示卡，刚一进入游戏，就给玩家一种吃惊的感觉：全部是640×480解析，256色的片头长达10分钟。而且美工相当出色，人物刻划极为传神。游戏正式开始后，发现本游戏的主旨与基本方式与《文明》几乎一模一样，不过图形方面更漂亮了。部队的行动可以靠鼠标点在部队上产生的菜单来控制，部队还会发出"听令""得令"的语音，让玩家有种统治者的感觉。这么好的游戏，当然要好好玩一下了。可好好一玩，问题也就出来了。《中国》有许多不尽人意之处，使游戏略微失色了。第一，对手混乱。他国的帝王开始无非是黄帝、炎帝、蚩尤等。但不同国实力不同，君主的寿命也不同，更换君主在所难色。可电脑不知为何经常更换君主，以至产生的秦始皇与曹操与炎帝共存的奇特现象(历史模式也是这样的)。第二，《文明》中科技发展的未来是不可预知的，发展出一项科技后，可选择其它科技。但在《中国》中，科技发展的未来竟一目了然，甚至最后最先进的科技在最原始的阶段就能知道。原因在于作者在游戏中设计的"科技总表"这项功能。目的大概在于方便玩家了解自己已有的科技。但同时也把未知的科技也显示了出来，包括某项科技需某两项科技综合研究也显示了出来。这样玩家就会按表发展，失去了真实感。这个现象也在兵种，建筑物两项中体现了出来。第三，有BUG，大量严重BUG使人有时无法忍受。比如，自国的使节团进入他国时可盗







取他国科技，但只要一盗取，那后果不是死机就是被踢回DOS。在游戏中莫名其妙的死机是很平常的事了。又如，在《中国》中，退出游戏有两法：按ESC或用鼠标按退出钮，在确认后就退出游戏了。但有一个BUG就是会很奇怪的出现问你是否退出的画面，令人不着边际。看来好游戏光有华丽的画面与音效是不够的，更重要的是合理的A1，友好的界面，以及没有BUG的程序。不过，《中国》还是一个非常值得一玩的游戏。

其他

角色策略游戏最近颇受大家欢迎。前不久精讯推出了《光明战史》，容量约8MB，内存无特殊要求。在画面方面，精讯大有提高，人物采用Q版造形，颇具亲和力。战斗画面让人一看就想到了《炎龙骑士团》，也想到了《光明与黑暗》，学得一模一样。AI方面表现的不太理想。不过有空玩玩也无妨。《同级生》是日本98系列中最经典的H－GAME了。什么叫H－GAME? H是日语"变态"一语英文译音的缩写，H－GAME也就是十八岁以下人仕止的游戏。今天讲的不是《同级生》系列第二部：《同级生2》有多么H(必竟GMAE集中营杂志是健康的)，而是讲他的经典。《同级生2》，硬盘18M，需日文DOS。故事讲述作者在高中最后一个寒假中要找到自己所爱的人，整天上街寻觅的故事。640×480、16色的美工让人有种出神入化的感觉，甚至超越了256色，这也正是98游戏的过人之处。众多的人物及突发事件组织得有条不紊。游戏中有些事也反映了社会中的种种问题。抛开所有的H级画象，《同级生2》仍是个颇有内涵的经典游戏。

新闻

在3DO刚面市时，就听说它能与电脑联接，但认为那个接口卡的面市时间还是迢迢无期。但前不近新加坡CREATIVE公司推出了大家所期望的3DO BLASTER。由于大陆还没有这种产品，所有具体情况还不知道，但听说它只支持松下563B的光盘驱动器。看来又是笔不少的开销呀。《黑暗之蛊》是恐怖游戏的经典，CYBER-DREAM公司将在95年底推出续集，故事仍接续一代情节，玩家们的夜晚又将变得阴森了。RPG经典《创世纪9》大概在96年底有望推出，目前没有任何有关游戏内容或画面的消息，只知道它必须在WINDOWS 95'下运行，好恐怖。看来WINDOWS取代DOS的大局以定了。据说现在不少人的机器里还没有装WINDOWS。如果不想被淘汰的话，赶紧装一套学一学吧。

投降声明

在一批激进电脑玩友声称若再歧视电脑游戏，他们将暴动并摧毁集中营的铁血威胁下，本杂志为维护游戏业的和平，除屈服投降外，别无它路可以选择。在本杂志的威胁诱迫下，软体动物亦屈服投降。自95年8月起，"PC游戏室"每期将增至16页。内容暂定如下：A.新游戏夜话，仍由软体动物操刀，为近期电脑游戏的综述，包括发展动向，海外游戏排行榜，新游戏推荐等。B.2—3个国内流行的优秀软件的详细攻略。C.硬件介绍。D.读者问题解答。E.游戏秘技。

显而易见，要把PC游戏室办得丰富多彩，信息量大，知识面宽，实用性强并不是一件容易的事。即使"软体物动"是三头六臂的节肢动物也不行。故吁请广大玩友体恤本杂志和软体动物投降的苦衷，提出好建议，提供好稿件。把PC游戏室办成一个人见人爱的好栏目。来信请写明"PC游戏室收"即可。

另顺告电子游戏玩友，此次投降绝非割地赔款，丧权辱国。自95年8期开始，电子游戏部分仍保持64页不变。"PC游戏室"之16页为扩张版，庶可相安无事。事实上不少玩友都是电脑游戏的电子游戏的两栖动物。例如编辑部的特工黄、阿King、龙哥、老D软体动物，主持"三栖人"的XYM和WD……

此投降声明自8月14日上午九时正式生效。

最强的王者在向你挑战！为了"至尊"二字不择手段！请看

梦幻模拟战Ⅱ超级邪道攻略

类型SLG 机种MD 厂商NCS 容量16M 文/KING

NCS & 美赛亚的名作，MD最棒的正统派传说SLG——梦幻模拟战(兰古利莎)Ⅱ，你玩过了吗？什么，到头了？二十七关吗？哈哈，那你还差得远哪！这个节目一共有三十一个版面，而且四个隐藏STAGE难度绝对不是二十七关可以相比的！

另外，在玩此类SLG时是不是有过这样的遗憾：没法用提升后的等级去教训一下前几关的敌人，享受不到RPG中LV越练越高杀人越痛快的乐趣！而且有限的敌人根本不够让所有角色充分锻炼到最强状态……但是读完本篇攻略的究极秘技之后，你就能将这此不可能变为可能！还有，不必再为某些错过的道具而惋惜，也无须为转职而苦恼，隐藏的职业、隐藏的道具、隐藏的地图、隐藏的魔法…一切都能在本文中找到答案！

本文既然是邪道攻略，自然离不开种种秘技。因此我们就这样，介绍每个秘技时，顺带着说明一下它的作用。OK？那么，READY，GO—

MAP SELECT 版面选择

这是本攻略中最重要的秘技。要使用这个秘技，首先必须至少通过一关，存入档案中。之后进入LOAD画面，将光标指向进度1～4中的一个(CONTINUE不可)，然后输入左、右、START、C，这时上方会出现各版面的序号，用十家键选择一版后按C键决定，便会以你之前贮存进度时的水平在该版面开始游戏。比如你已到达二十五关，主角艾尔文攻击力达到65，防御力59，持有圣剑，把光标停在该进度档上选择第1关，艾尔文就会以65、59的超强数值开始冒险，且手持圣剑。以后剧情发展，新伙伴登场也会保持着二十五关时的数值，不过他们的宝物就不一定在身上啰。使用这种秘技的话，在第一版把利昂打倒也不成问题嘛。

使用这个秘技可以选择包括隐藏版面的全部31关。除最后一关(隐藏的？4关)之外，用25、26关的数值去攻打另几个隐藏版面也不是难事了。就这样一直锻炼，有足够信心后再去攻打"？4"关吧。当然有的朋友看了"？4"中敌人的数值后会觉得把主角们修炼到极限也不是对手。另急，接着往下看。

隐藏的SHOP

可以重新转职积累能力的ルーンストーン(魔导石)是一件极为有用的东西，所有版面中能取得的加起来也只得八块，而使魔法杀伤力达到极限的暗黑之杖在剧情中仅能得到一只。这些东西现在都已不是神器，只要金货足够，每一关都可以买到！这就是第二大秘技！在每关进入战斗前的"兵士配属"画面，输入A、B、A、B、上、下、左、右、START、B，听到效果音就表示成功。然后去商店，你会看到除了隐藏版面宝物外的所有武具、防具、饰品…！看到归看到，"兰古利莎"和"阿鲁萨特"这两把剑是不让你购买的，大概只是样品(HA、HA、HA！冗谈)。不过其他所有东西都能买，大量购入暗黑杖和使MP值翻翻的水晶玉吧！也许你有兴趣试试一个全员都属于魔法使类型，用强力魔法决胜的队伍？

隐藏版面、隐藏通路大公开

用选版秘技，当然就无须知道怎样进入隐藏版面，不过对于有着认真严肃精神和追求完美主义的朋友们，还是有必要把这些要点一并奉送的。因为笔者一向非常尊敬那些不靠秘技也不靠程序修改，凭着真本事爆机的玩家。

隐藏版面？1：筋肉之神殿

方法：在十二话"圣地利迪鲁"将敌人全灭之前，让主角移动到地图左上角横四纵六的位置(座标4、6，以下表示方法相同)。会出现"筋肉神殿的入口发现"的表示文字，通过12关后就可以进入这个神秘的地方。

"筋肉之神殿"，听我字就让人摸不着头脑，里面的对手那架势，那表情更是给人诡异无比的感觉。该怎么介绍呢？对了，资深一些的玩友该知道美塞亚的另一名作"超兄贵"吧？那是以追求"筋肉美"的男子为主角的游戏，非常搞笑。这些怪异的男子如今成了交战的敌手，真令人头痛，不过认真点打败他们吧，会有很棒的奖励哟！至于这个奖励后文再提。

隐藏版面？2：迪利斯的激战

方法：在十九话中让主角移动到右上角座标(46、1)的地方。

移动到右上角可够费劲的，但要追求完美就不会怕，对吗？进入战斗会同样烦人：场地极为宽阔，且全是水面。多用强力魔法和突击主将去解决对方吧！

隐藏版面？3：魔龙之巢

方法：在二十二话中让主角移至(20、6)的位置后，再走到(1、5)的座标上。

充满了谜团的魔女，她本身似乎并不很强，且试一试你的部队与妖魔作战的能力吧！

隐藏版面？4：死之殿堂

方法：一次性完成之前二十六话的内容包括另外三个隐藏版面(中间不能使用跳版或选版)，且全部伙伴角色的败北回数为0。

光听条件就够可怕了，里面的对手更加可怕！巴恩哈特、普塞尔均手持魔剑；四大罕团长也各有优秀装备在身；而且所有人的数值均在依克贝尔多的魔法作用下高得令你目瞪口呆，且除了艾尔文、海恩，其它伙伴都成了NPC；如果说真的凭着仅将各版面过一次的水平去战斗，简直有点自杀的嫌疑。那该怎么办呢？如果你真想用剧情而非选版进入这关，恐怕只有用魔导石将所有人数值锻炼到九十点左右，然后选版回到第一话从头玩。只不知多少人有此时间和耐性，若只为完美结局，不如觉得自己强度差不多时直接选到这一版算了。

召唤使和特殊召唤魔兽

在“兰古利萨Ⅱ”中有超级召唤魔兽?！是的，而且有好几只，当然也是要满足一定条件才会登场的。

条件1：有角色转职成为召唤使(サモナー)，这是一个隐藏职业，海恩、捷西卡、莉亚娜&拉娜姐妹都有机会成为召唤使。关于细节请参看后文的职业介绍及转职表。

条件2：召唤使要佩带与魔兽有关的饰品或装备(每种魔兽对应不同的装备)，如下：(多数隐藏在地图某些位置)

铁アレイ：在隐藏版面？1购入。

オーデインのたて：在第22话入手。

アウローラ：在第19话入手。

天使の羽：在第4话入手。

グレイプニール：在第16话入手。

ギヤラルーホルン：在第19话入手。

至于地图上的地点，有兴趣的朋友不妨自己找找看，事实上由于召唤使只能装备其中一种所以找齐它们并没有太大意义。其中最有效的也就是“筋肉之神殿”的“铁アレイ”，可以召唤“兄贵”。这就是筋肉之神殿突破后的好处。

条件3：召唤使及其召唤魔法要达到一定LV，MP达到该魔兽所需点数。

“兄贵”的召唤可以看作专为选版的秘技所设，因为正常游戏到达十二话时，海恩都很难成为召唤使，刚加入的捷西卡更不用说了。

关于转职和究极职业

GAME中有的人是以较高职段出现的，如基斯登场时已转职成为鹰骑士ホークナイト；除去这些情况，每位角色最少可以转职三次，但若转职正确，所有人都能转职第四次，进入各自的究极职段。在全部的42种职业中究极职业共有9种，关于转职路线就不赘述了，请参看转职表。这里主要给大家分析一下每个人最理想的职业及转职路线，供朋友们参考。另外，究极职段达到LV10时，若使用魔导石可以从最低的职段重新练起。而LV10时获得的经验值是可以积累起来的，所以当究极职段LV10的经验值最大时，积累一段时间再转职可以一下获得较高的职段(因结界面积，指挥修正在转回低职段会下降，所以此法十分重要)。

艾尔文エルウイン

故事主角的艾尔文拥有他特定的究极职业ヒーロー(英雄)，不必说这会是多数人的首选吧。他另一项究极职业是ロイヤルナイト(皇家骑士)，作为骑士在建筑物中移动力会较低，要慎重考虑。另有一个职业虽非最高职段也是艾尔文特有的：キング(王者)，很吸引人的名字，与巴恩哈特的职业“皇帝”有所不同。

莉亚娜リアナ&拉娜ラーナ

这对孪生姐妹的专利职业是エージエント(大神官)，能使用空间魔法，可别在转职中弄错了。另两项隐藏职业ザーウェラー(大魔导士)和サモナー(召唤使)也能学会很强的法术，因此可以让一位去做大神官，另一位随意安排。

海恩ヘイン

前面已经说了，他是召唤使的最佳人选，因此サモナー就是他的究极职业了。他也有机会成为ザーウェラー(大魔导士)。都无所谓，总之要让他成为魔法领域最强的人。

捷莉シェリー

捷莉也有自己的特殊职业プリンセス(公主)，另外一项前作中那姆的究极职业レンジヤー她也有机会获得(但不是最终职业)，然后转职成ハイマスター(大统帅)的究极职业。也可以转职成ドラゴンマスター(龙骑统帅)。

斯柯特スコツト

只有一项究极职业ロイヤルナイト(皇家骑士)，也没有其它特殊职业，当然是不用选择啦。

基斯キース

若不想为他费脑筋就可以一直选择中间项来转职：鹰骑士→龙骑士→龙骑士官→龙骑统帅。一直在天空飞

翔着，而且他也只有ドラゴンマスター这一项究极职业。

阿伦アーロン

也是只有一种选择，不用说自然是ハイマスター（大统帅）。

利斯塔レスター

祖先迪拉·卡恩斯曾在伊鲁萨克与雷顿两代国王手下做过海将军，所以他特有的究极职业是サーペンマスター（海骑统帅）。在捷西卡门下学习魔法，因而若重新转职一周，拥有向另一项究极职业ザーウぇらー（大魔导士）发展的机会，不过既危险又不实用，所以利斯塔也可以看作只有一项究极职业。

捷西卡ジェシカ

各职段及职业的配置与海恩很接近，也有サモナー（如唤使）及大魔导士两种究极职业。不过无论从情节还是魔法的用途，她都适合转成ザーウェラー，继承前生的设定。

至于中间环节的那些职业，转职时一定要充分考虑，主要得注意：1. 攻防力上升的数值；2. MP 增加的数值，3. 指挥修正值，4. 有无新的强力兵种，5. 有无新的强力魔法。

说到魔法，虽然字数所限已经没有把魔法列表的空间，仍有必要把一些关键的魔法及拥有它的职业列出来。

アースクェイク地震：威力最大的攻击魔法，在究极职段的九种职业中，海骑统帅、大魔导士、大统帅可以修得。

メテオ次元（轰炸）：究极职业中召唤使、大魔导士、大神官都可以使用。

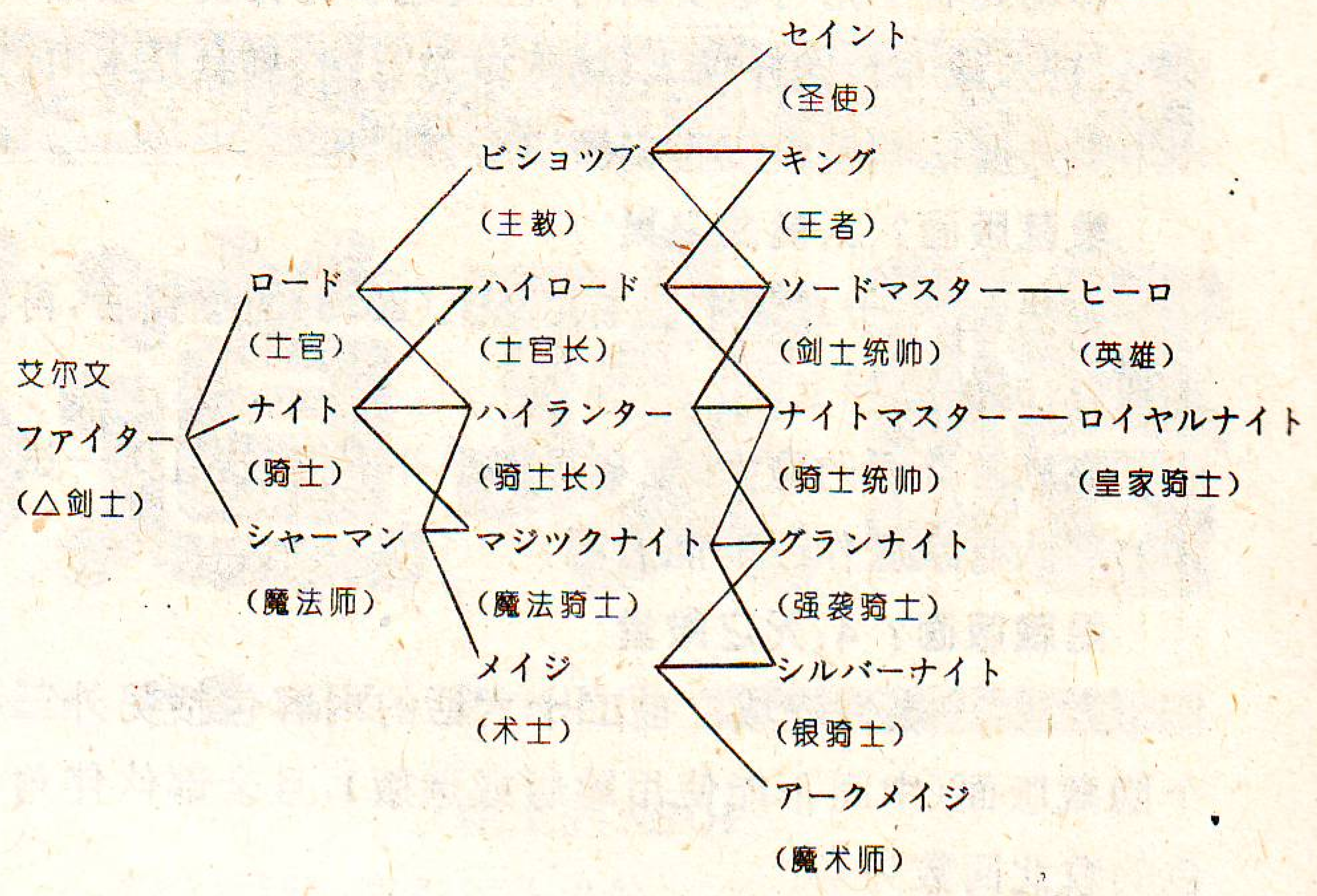
テルポート空间：大神官特有的瞬间移动究极魔法。

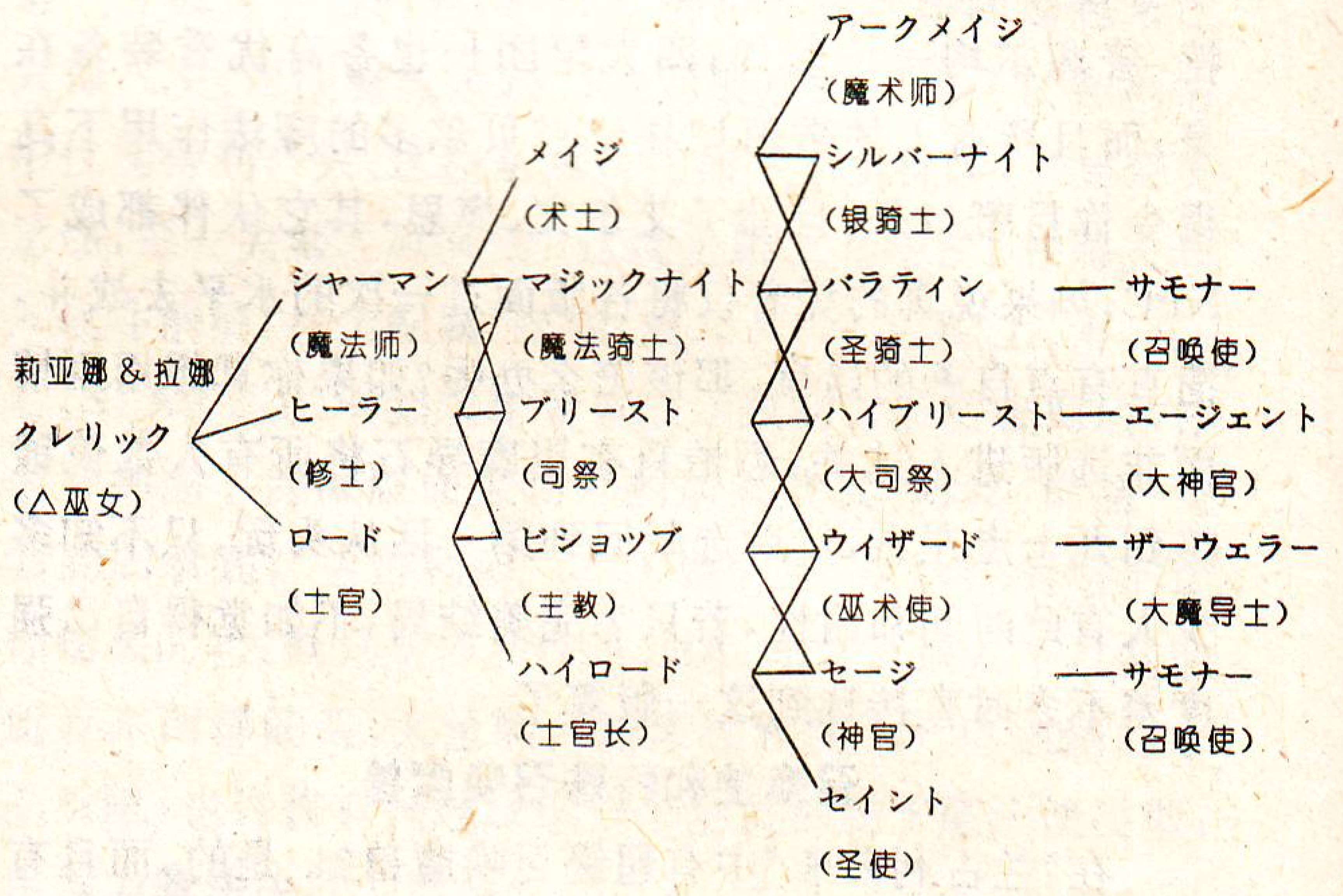
召唤：召唤使的特权。

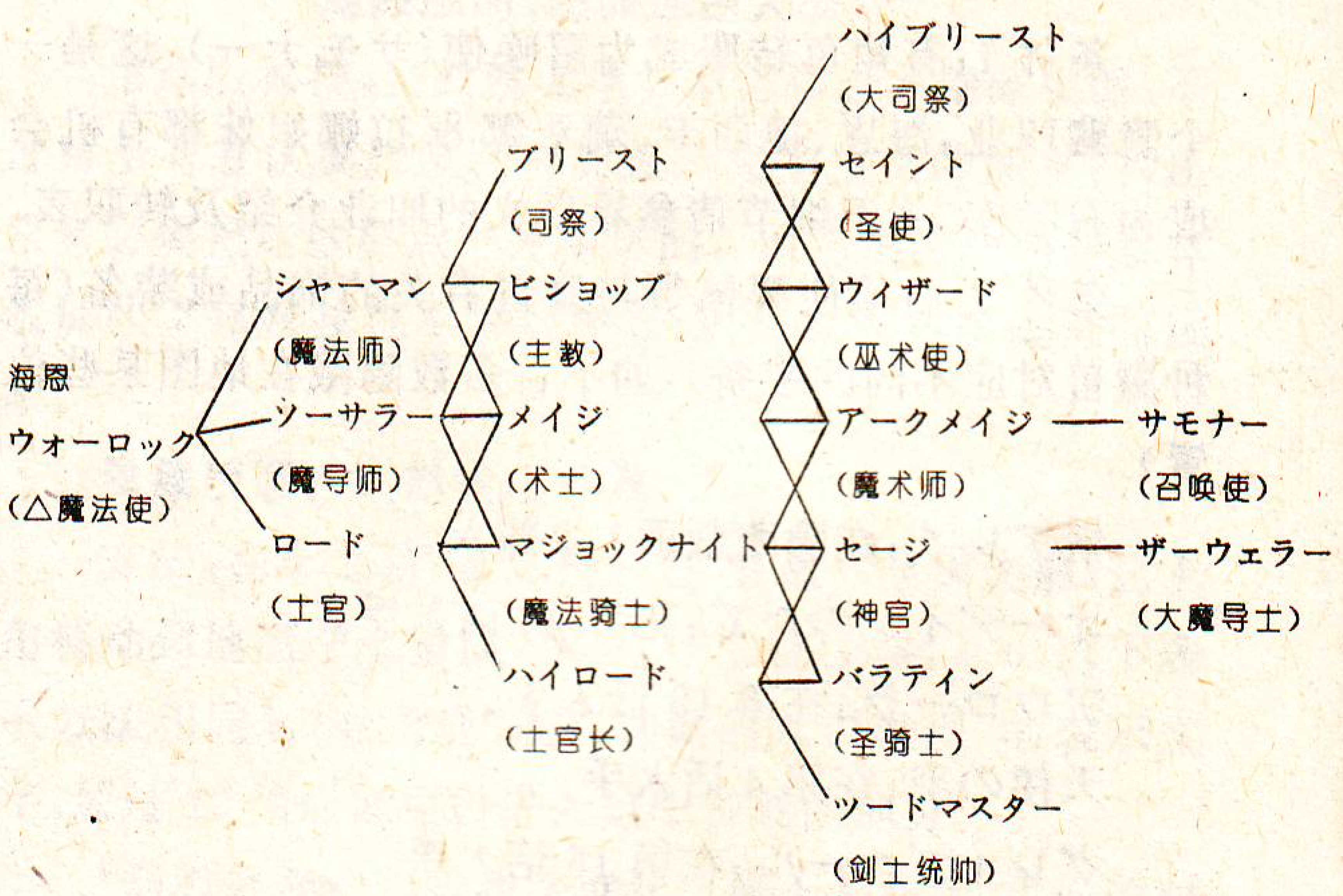
其余在普通职段中很常见的法术如攻击策的サンダー雷电（部队攻击）、ファイヤーボール（区域攻击）、ヒーレ2（区域回复2）、フォースヒール2（部队回复2），还有辅助系的アタック（部队攻击力提升）、プロテクション（部队防御力提升）等等，在转职时都要注意。…其实哪个魔法都很有用，关键是掌握时机。好啦，就这么着吧，若有充分空闲的朋友不妨去试一试上面所介绍的邪道攻略，你会再次为这个节目入迷的。

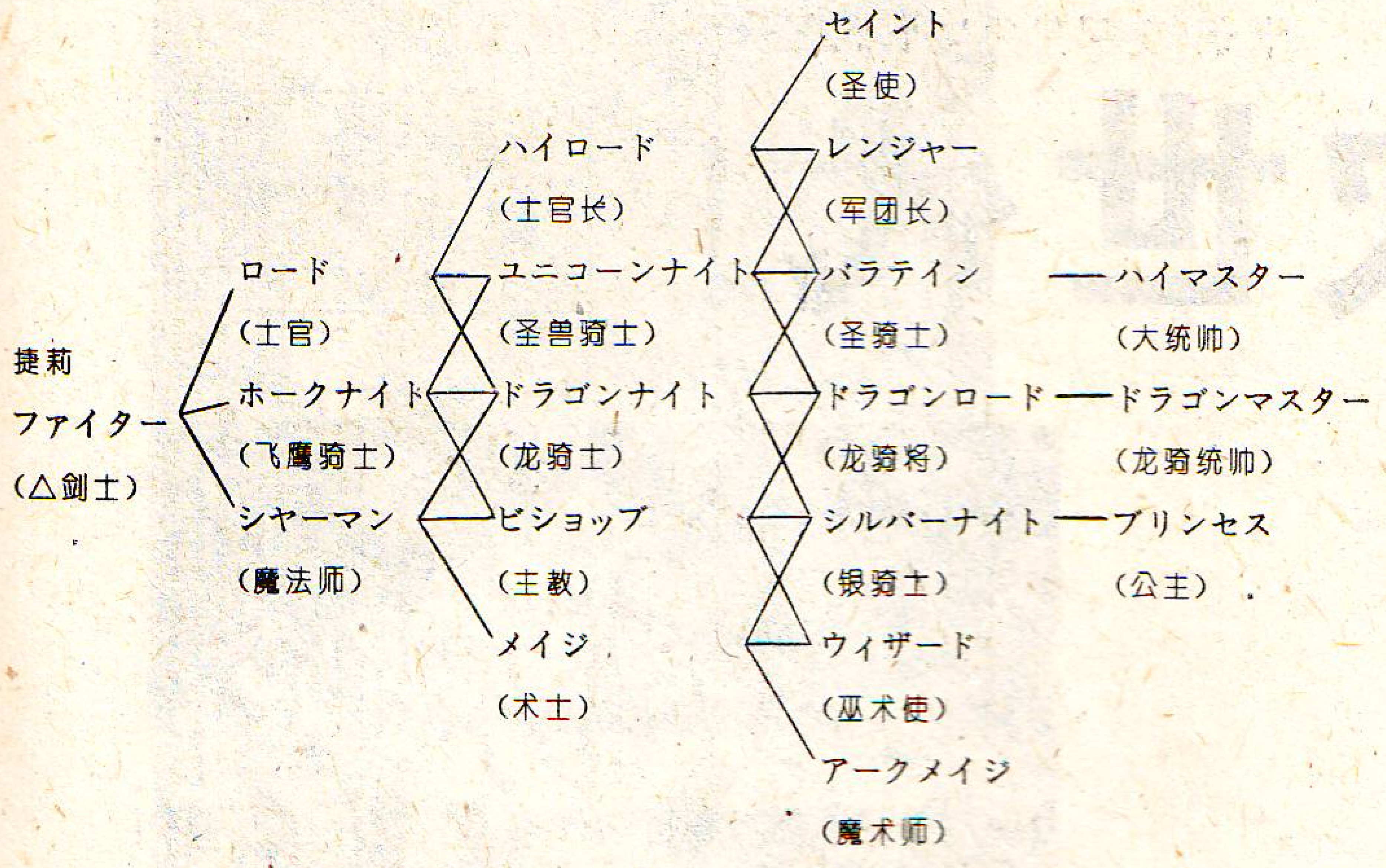
责任编辑：半熟

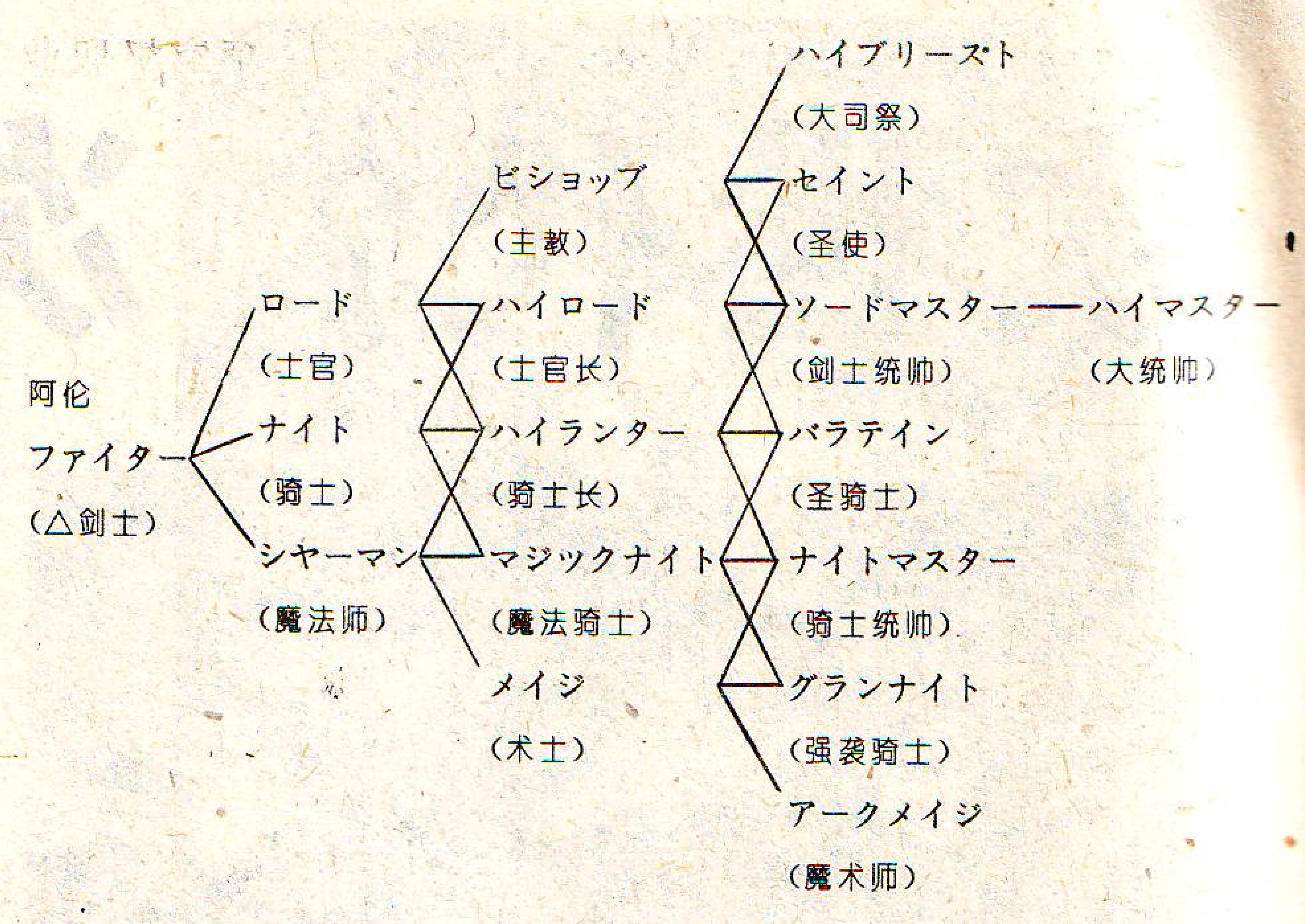
附录：全部角色转职流程一览表（△为最初登场时职业）

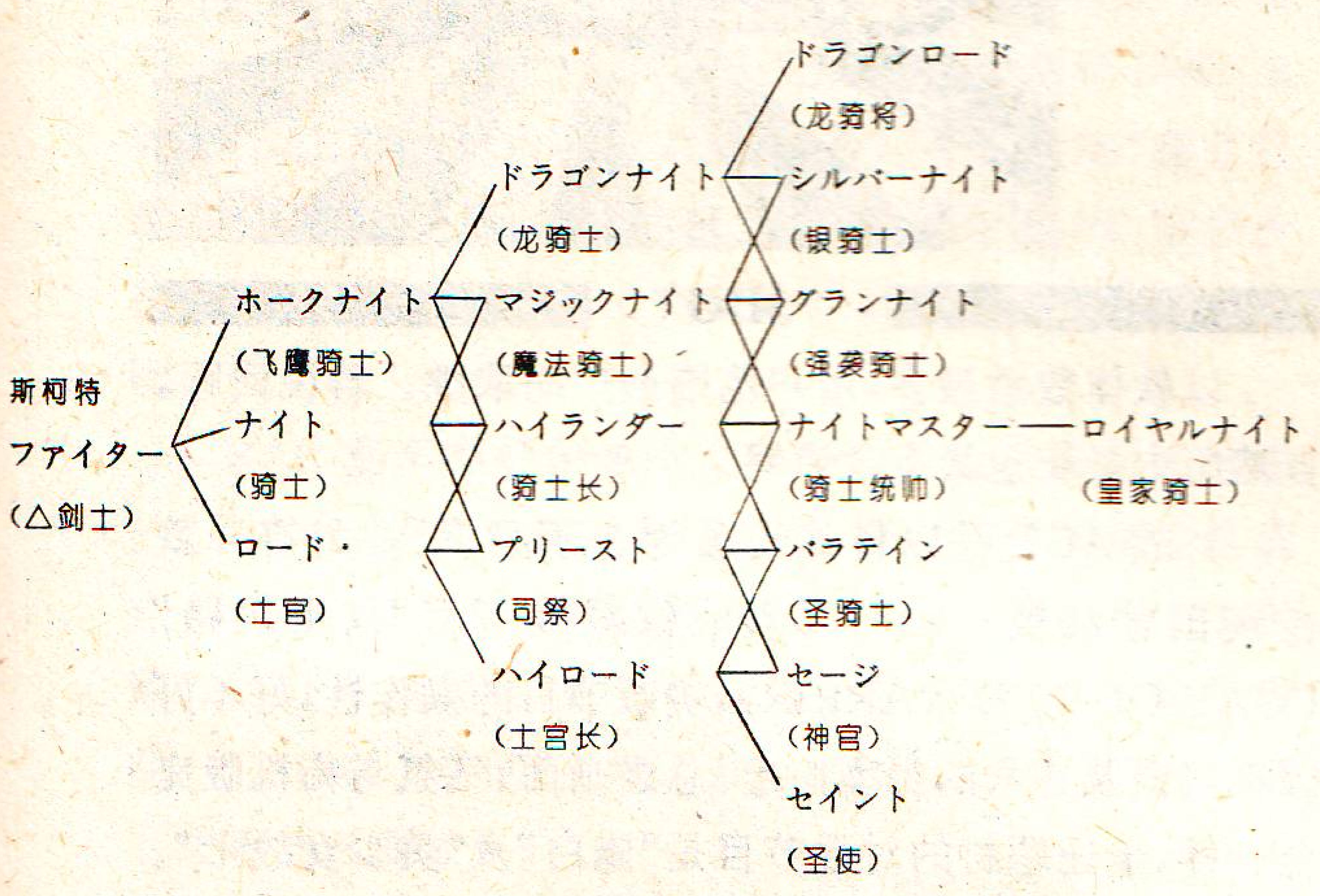


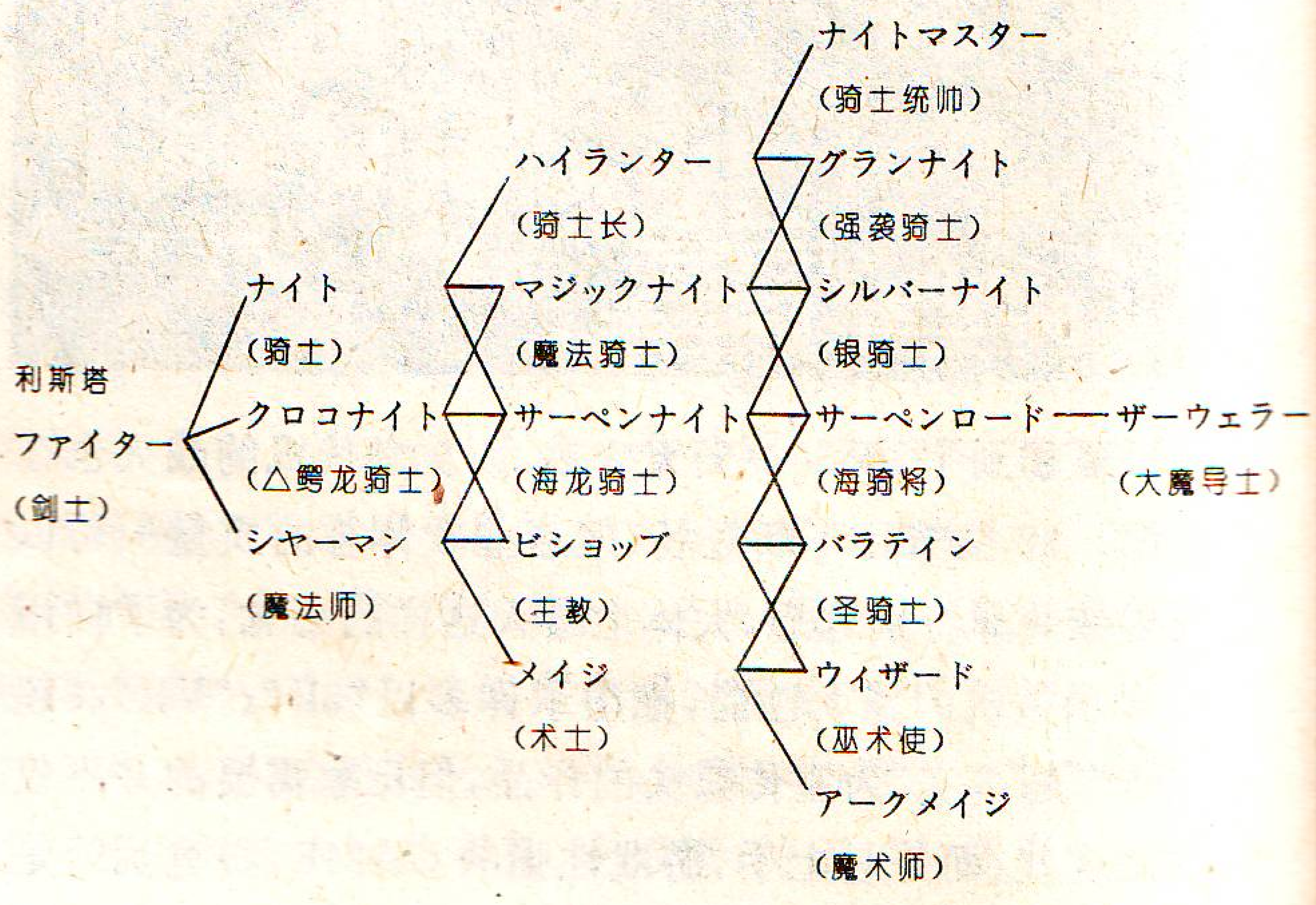


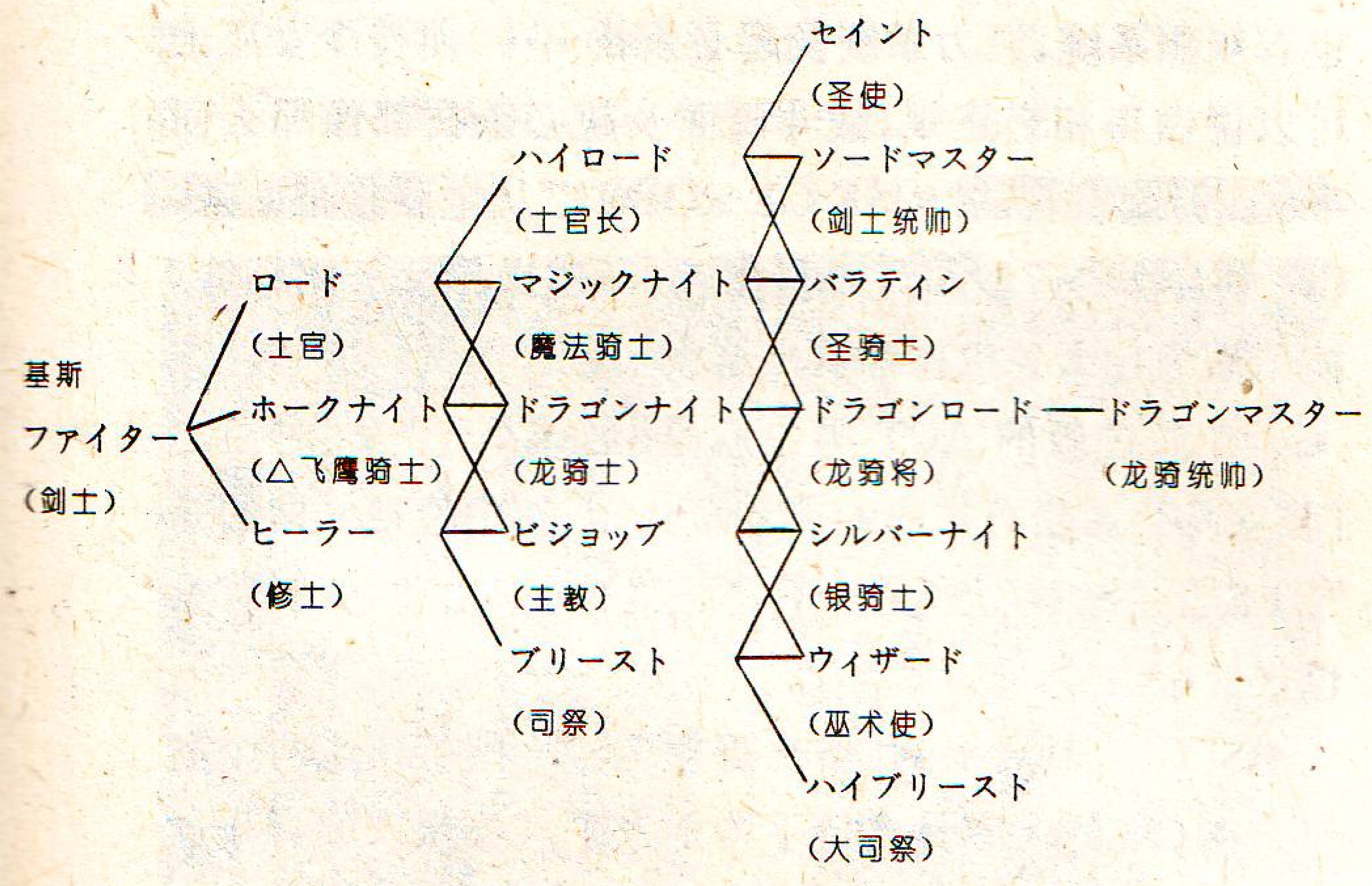


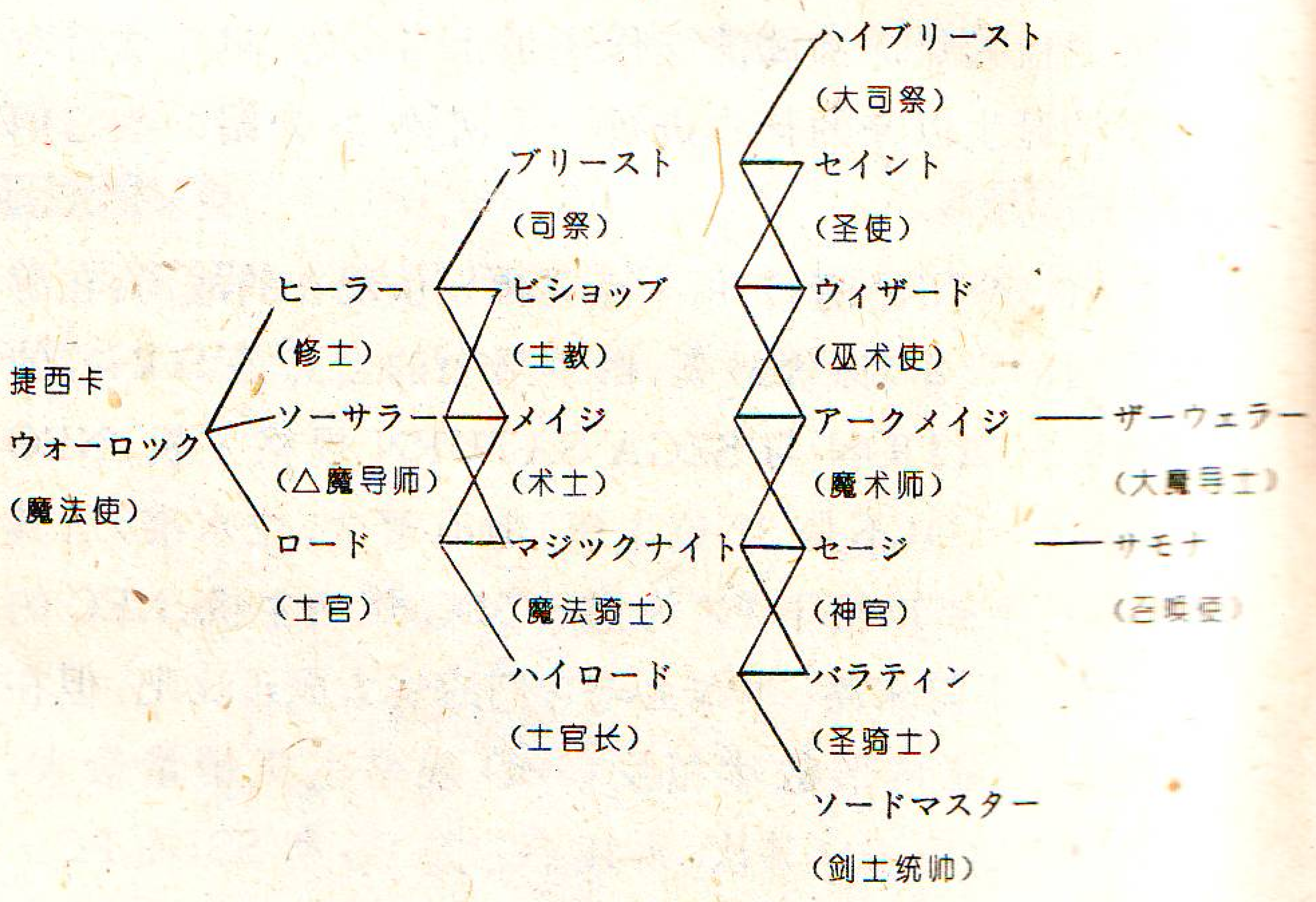












重要更正

本刊今年第 5 期、6 期中有错误如下，请读者原谅！

① 目录页中《斗士历史》应归为“天堂任鸟飞”中。

② 第 7 页“CONTINUE”误登为“CONTNUE”。

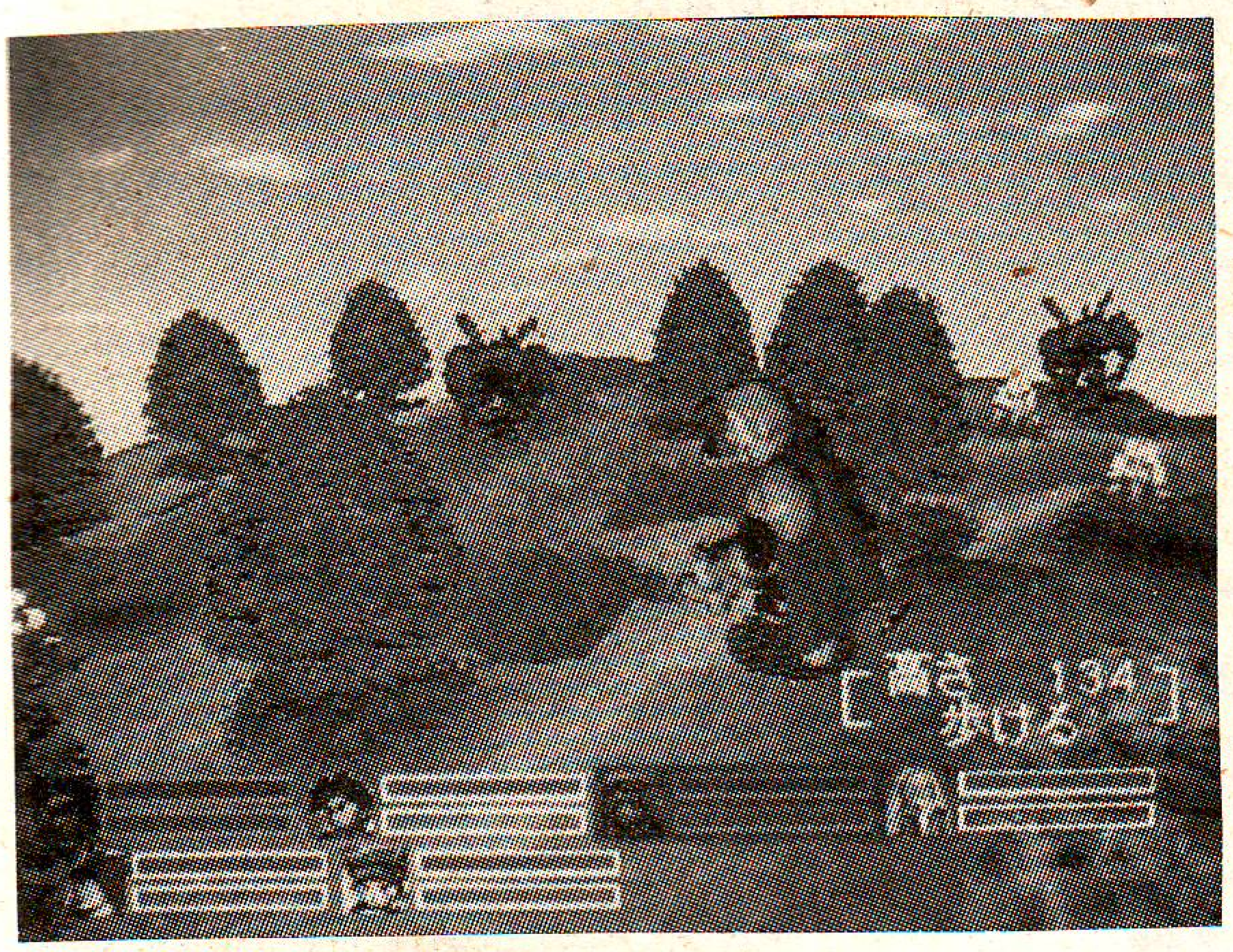
③ 第 5 页“CAPCOM”误登为“CAPCOMP”。

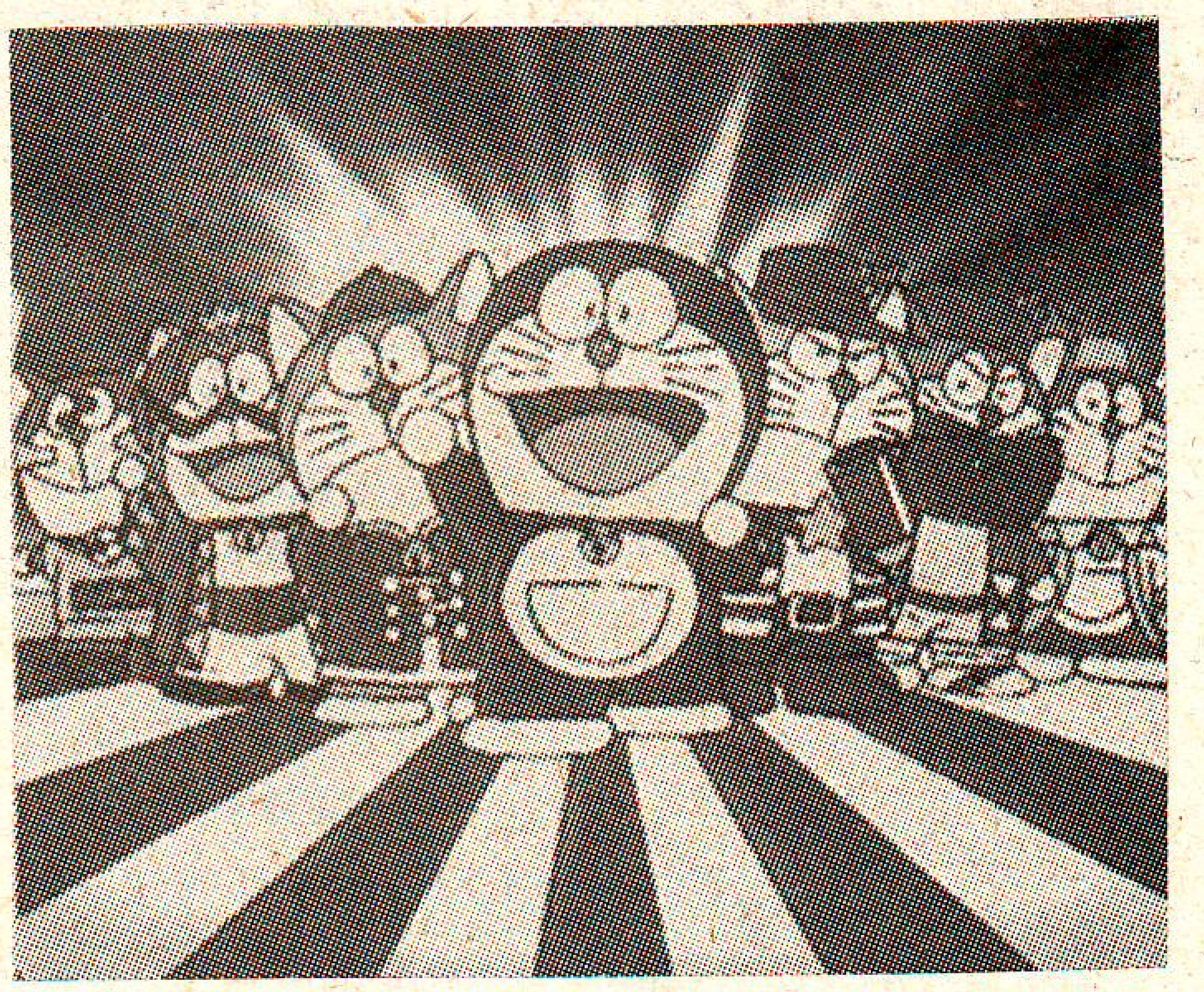
④ 第 29 页中的“勇者斗恶龙Ⅱ”应为“最终幻想Ⅱ”。

⑤ 第 6 期 55 页中的“DAYTONA”误登为“DY-TONA”。

次世代？次世代！

文/索冰





夏季到了，天气一天天变热，而次世代机的战火也在升温。32位节目不断登场，但这些软体总的质量…可以说多数并非特别理想，大体上给人这样的感觉：为了向用户展示主机的强大性能，推出了许多以“3D”、“VR”、“超立体”“超真实”为宣传噱头的作品，但玩家需要的并不仅仅是这些，而是易上手，游戏性强的GAME，必竟玩的是游戏，不是在看电影或看木偶片。当然，理论归理论，次世代机上让人热血沸腾的佳作还是相当多的，本文就将对各机种诞生以来的佳作进行一下回顾，并介绍一些它们的新作品！

软体介绍之前，先用一点篇幅谈谈现在的战局：在游戏天国的日本，评价最高，销量最大的当然是SONY的PLAY STATION与SEGA SATURN规格主机，NEO·GEO－CD（不是32位主机，但有着32位水准）居其次，再往下是以松下FZ为主的3DO规格主机，NEC的PC－FX忝陪末席。基本上与它们的实力成正比吧。但在香港及大陆情形截然相反：3DO规格主机销量最大，NEO·GEO－CD其次，再往下才是PS和SS，而PC－FX垫底的地位没有变化。当然，这里面有各种原因，主要的两条：一、3DO历史最长，节目最多，且有许多较之“VR”更为大众化的软体，NEO·GEO－CD也全部是大热门的街机作品，当然受人拥护；二、极重要的一点，是目前3DO和NGO的光碟盗版现象最为严重，也因此主机才卖得那么好，不然全是六七百元一张的原版CD，每月推出十余款，在国内玩家中几个人有能力大量购买？！算了，就说到这儿，让日本人看见要“バカ！死啦死啦地”了。还是让我们离开这类话题，去看看各机种那些令人兴奋的GAME吧。

3DO

以软体数量最多，用户范围最广而取胜。若说回顾，自然历史最长也最有的可写。

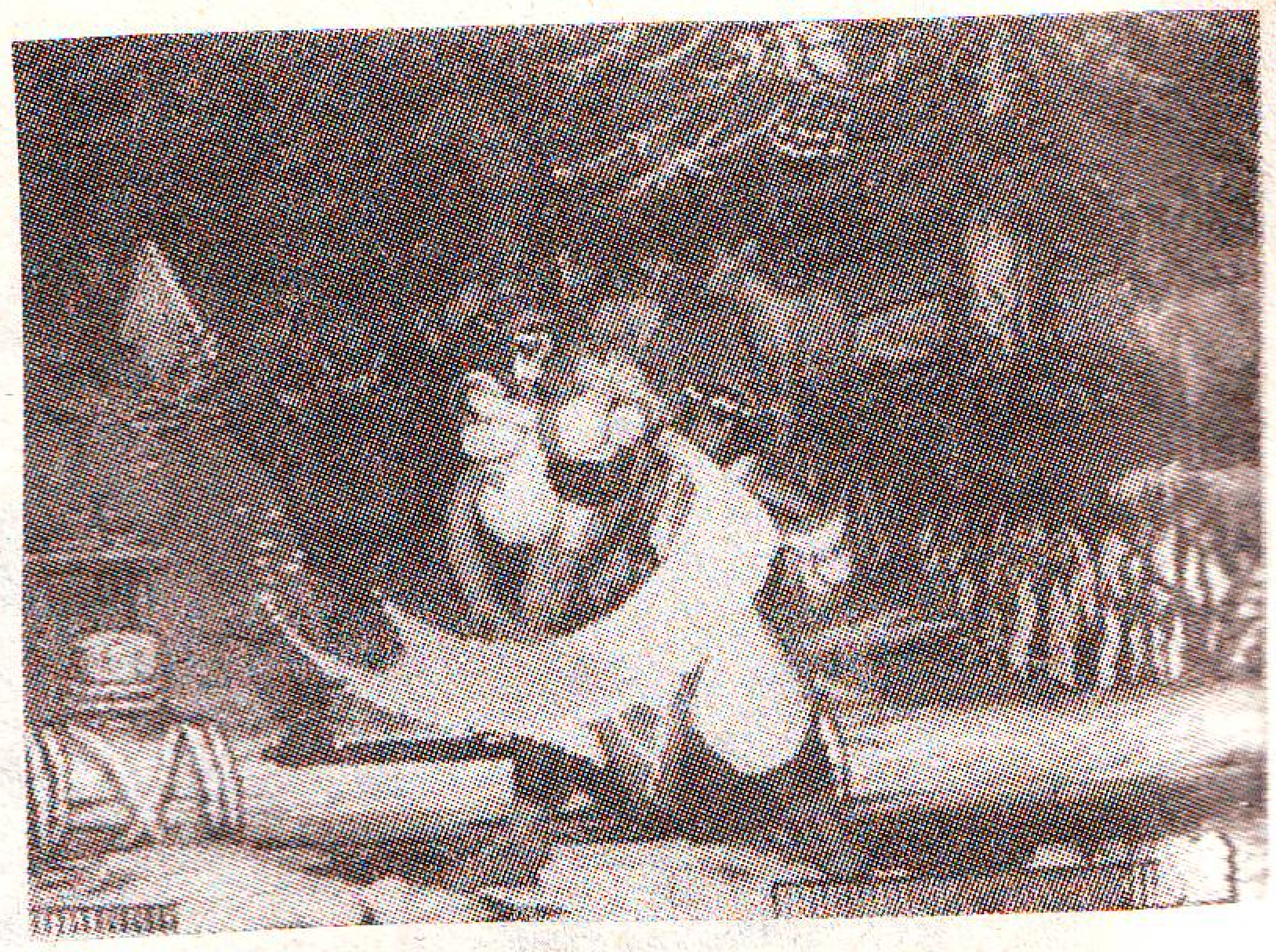
对战ACT类以侍魂街霸为首不必多讲，另有一款在美国曾红极一时的真人映像对战节目“战士之路”（WAY OF THE WARRIR），美版节目的操作性，好不好因你习惯及喜欢的类型而定。总之画面、气氛与街机版完全一样；卡通题材的对战节目是“幽白”及“美少女战士”。幽白的动画很多也很漂亮，但对战似乎不够“专业”，虽然也有双焦系统、灵力系统及超必杀技……。而美少女战士可以说做得相当正规，战斗画面及超必杀技都像那么回事。四月底发售的“RISE OF ROBOT”从电脑移植而来，CG中人物的造型和质感很出色，不过操作性一塌糊涂，搞不懂为什么各机种都要出这个节目。

普通过版的ACT类也就是“足球小子”及“时空之门”等几个屈指可数的经典老节目。新作中值得一题的是“GEX”，主角雅莫利是一只小恐龙，动作生动细致，背景也很舒服。

SLG自然要提到“信长野望”及“三国IV”这两个名作。在CD的大容量支持下均加入了气势恢宏的音乐欣赏模式和历史名人图鉴，可以用姓名发言或任何数值索引来快速查出你所要找的人物资料，是了解历史的好机会。新作中绝对不可错过“绀碧的舰队”，这是个根据荒卷义雄同名漫画小说改编的狂想超级战略游戏，加入了大量动画和三维CG，而且是正统派的SLG类型，扮演转世的山本五十六，指挥超现代化的舰队去制霸世界吧！

AVG，冒险类因为与3D场景有关，所以出了很多名作：“Alone in Dark”、“MYST”、“D之食卓（二枚组）”均系精品。而5月发售一套四枚组CD的大作“遇难船的异形”，充满恐怖感和紧张感且有着大量影片，更是不容错





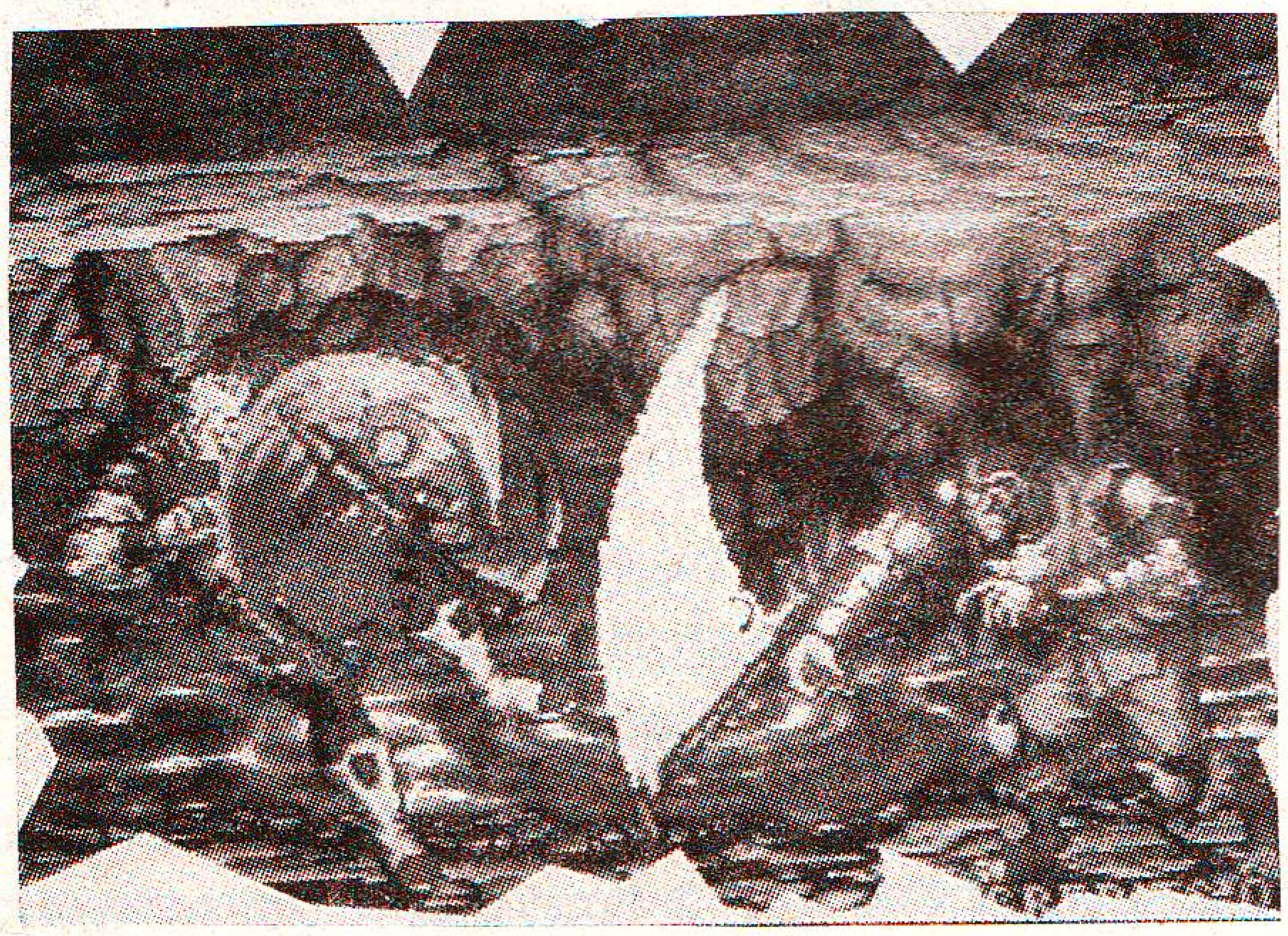
过！另外"小叮当友情传说"也是极棒的作品。

STG射击也是3DO的特色之一，不过全是3D视角，一个卷轴的都没有。"星空之刀""隐形战机SHOCK WAVE(二枚组)"均已成为经典，今年春上市的"诺瓦风暴"与电脑版画面、操作性毫无二致，这个在PC版评价极高的STG在家用机上究竟是什么水准呢？自己试试吧。

RAC赛车类好象也就是以华丽迫近的画面而抢眼的"名车大赛"及充满着拳打脚踢，暴力和速度刺激性满点的"ROAD RASH"值得一提。SPG体育类吗，"J联盟"、"FIFA世界杯"都是作为32位节目不过不失的作品。TAB桌上类的"上海·万里长城"、"美少女雀士"都有很棒的画面效果。

有一个十分特别的3DO节目要提一下，这就是香港制作的"英雄"，可以选择英语或粤语，二枚组CD形式，战斗方式也很特别，在日本曾经引起哄动呢！

NEO·GEO



相对而言类型较单一，软件数量也少，不过SNK制作的GAME个个都是热门精品。

ACT类，四大招牌对战名作已是家喻户晓，其中最新的饿狼3是绝对的必玩之作。同期的新作还有SON-SOFT的"金属战士"及TECHNOS的"双截龙"，另外定于6月发售的"风云默示录"也是又一款异军突起的新鲜对战节目，世界英雄JET之后的新作"PERFECT"也将在六七月间推出。此外还有几款如雷贯耳的节目："真说侍魂·武士道烈传"、"95格斗之王"都在策划中，不过连图片也没见到，更不知何日面世。

STG说到射击类就少不了"四国战机"，VIDEO SYSTEM的"音速之翼3"定于6月间面世。SNK著名的足球节目"得点王3代"也将在那时登场。

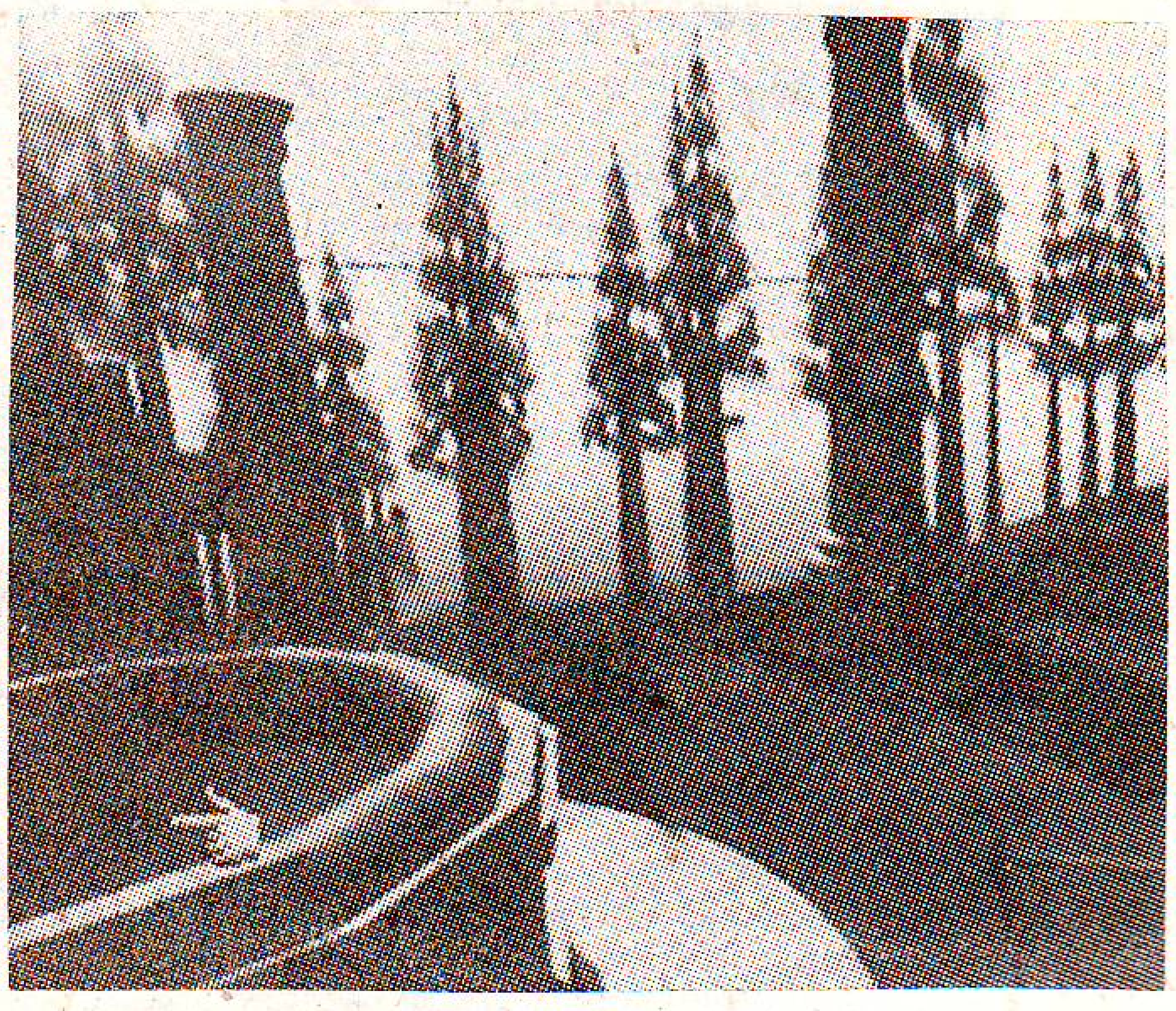
在NEO·GEO最近出现了一款名为"问答竞技王"的节目，可以2人对战，方式十分特别，新鲜和有趣。只有那些通晓SNK对战节目的人才有希望通过，比如会出现这样的题："龙击拳(罗伯特)＋碎破(百合)一升龙弹(安迪)弱级输入四回"，这就要你同时精通"龙虎"与"饿狼"的出招。当然也有关于天文学、物理学的题目。对战时除了三个节目的六位代表良、罗伯特、特瑞、舞、霸王丸、娜可露露之外，还有四位BOSS级人物供选：坂崎卓间、吉斯、克劳撒及天草，当抢答或答对时就可以使用必杀技攻击对手。

SEGA SATURN

SATURN以VR FIGHTER一炮打响，此后佳作不断涌现，不过确定发售时间的节目一直不多。



ACT类的新作中最受瞩目当属"时钟武士"及"新·忍传"。它的发售时间一再延后直至95年6月打止，可见SEGA在制作上下的功夫。对战类近期有改自卡通漫画的"制服传说"，年终之前有两个值得期待的究极精品一



是 CAPCOM 的"X－MEN"另一个就是"VR 战士 2"。

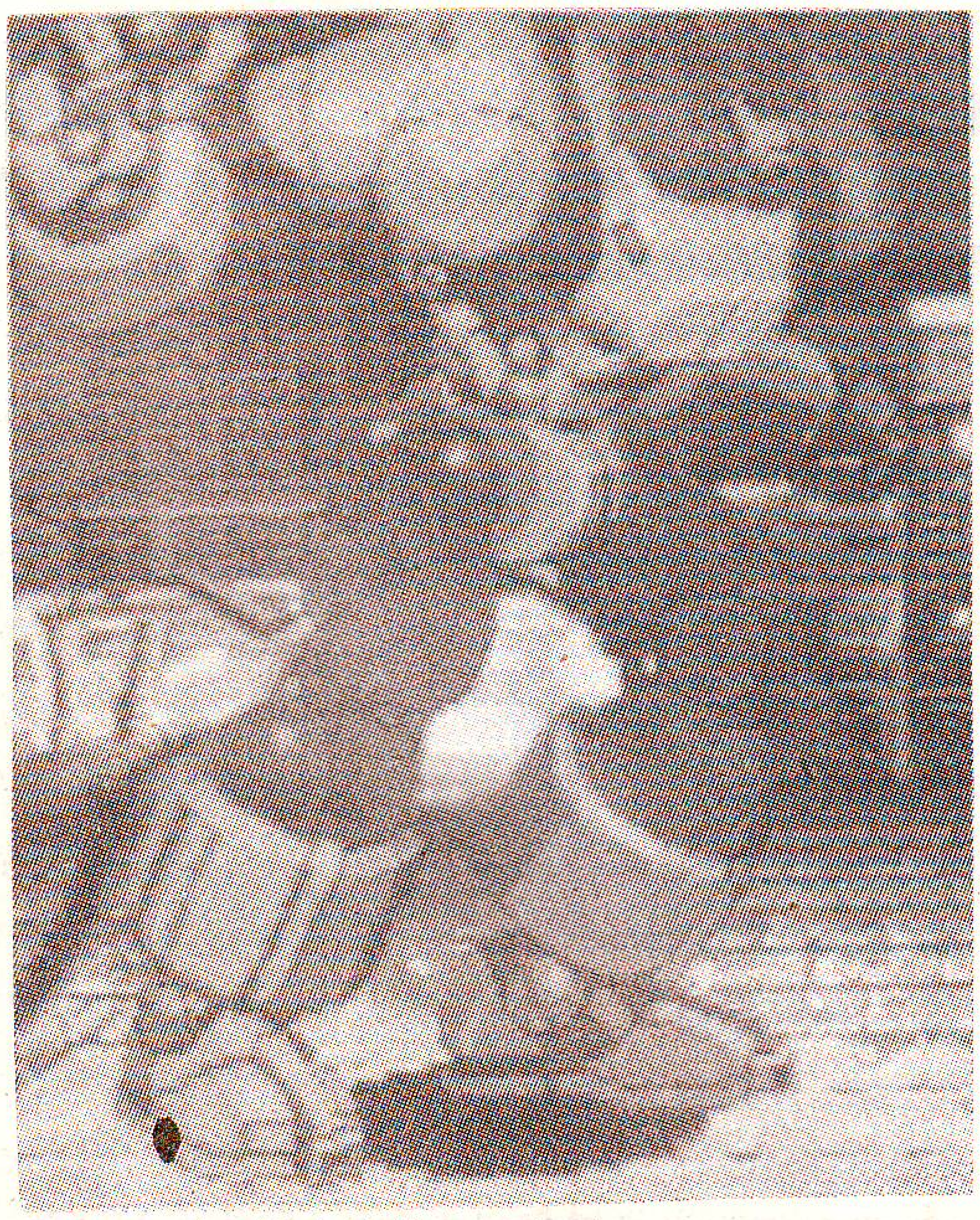
SLG 方面继"GOTHA"及"三国 IV"之后暂时未有惊人之作，不过年底之前预定发售信长野望系列的最新作"天翔记"，令人怀念的"大战略"也将在 SATURN 出现了，不过时间未定。

RPG 类首推高田裕三原作的 BLUE SEED"碧奇魂"，7 月间将有"魔法骑士利亚斯"及"真女神转生"发售。

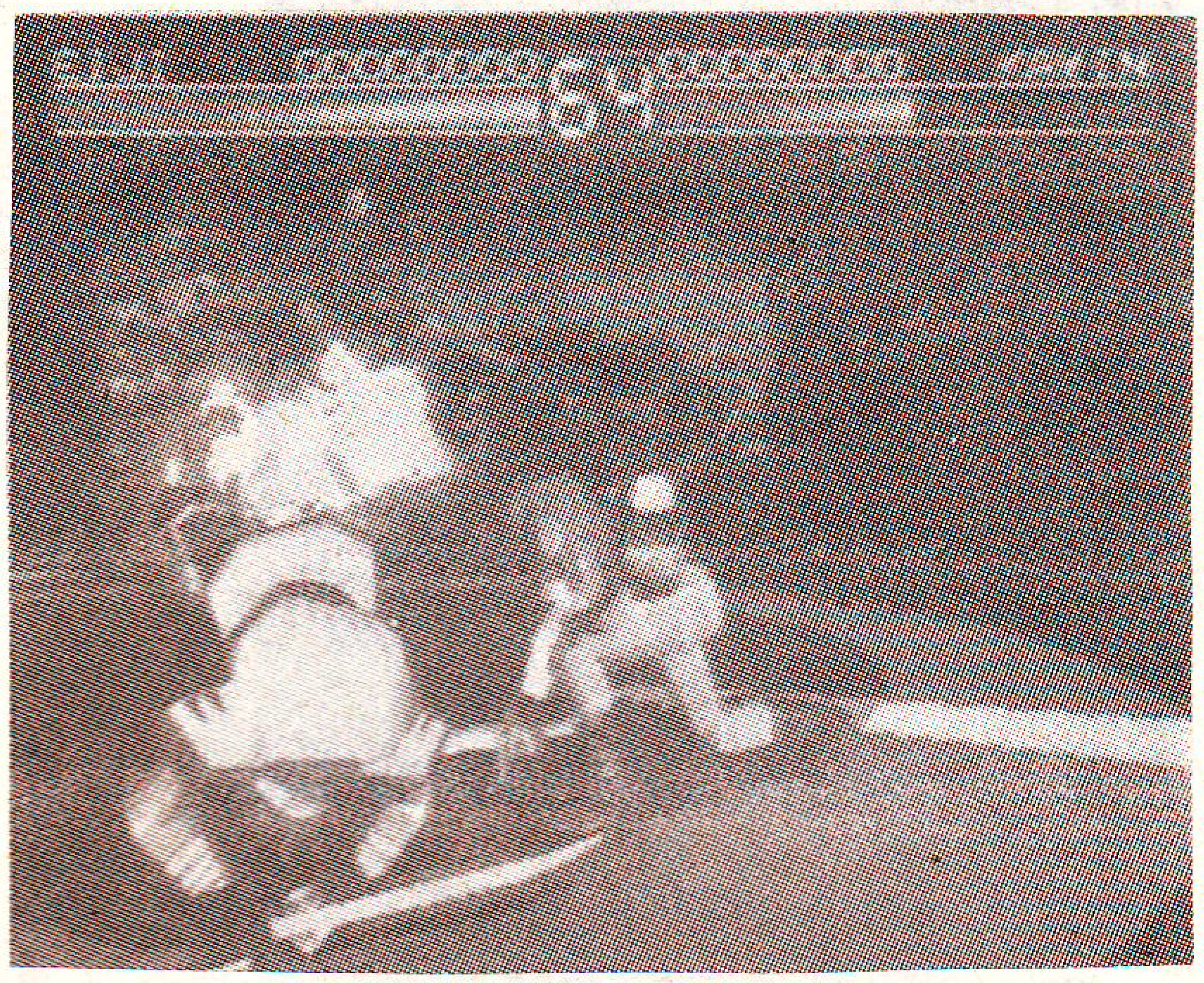
STG 方面，3D STG 以"翼龙"为代表，是一部体现 SATURN 机能的作品。正统 STG 当然是"极上 Q 版沙罗曼蛇"啦。其他类型的"SLDE POCKET(花式撞球)2"、"泡泡方块 2"、"4D 超级拳赛"都是不错的节目。

PCAY STATION

PS 与 SS 很多软体都是同时发售，显示着它与 SATURN 势均力敌？当然它也有很多特有的软体。



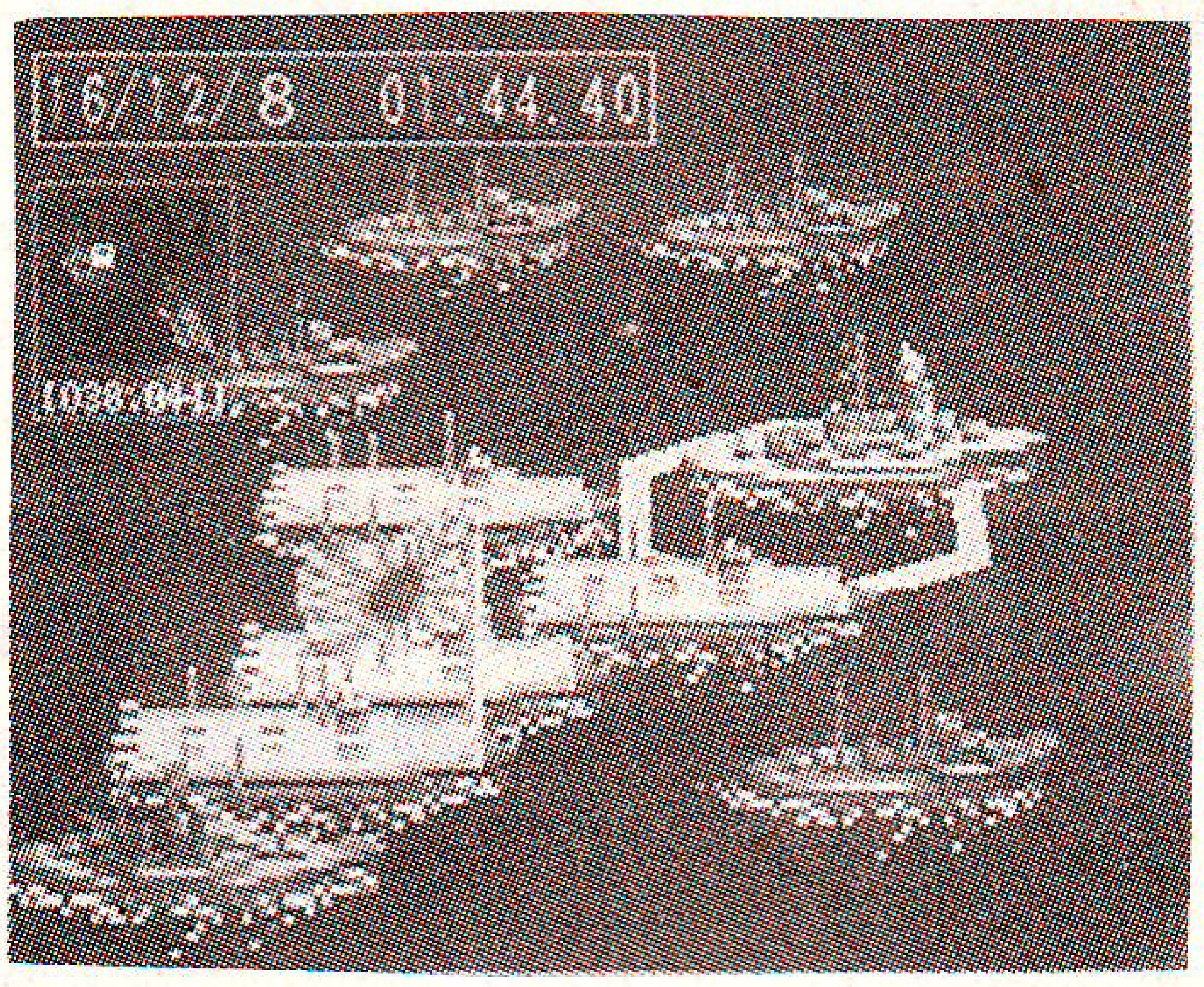
ACT 方面"斗神传"及"铁拳"已为 PS 赢得了较高声誉，但正统对战 GAME 还是少不了，"恶魔战士"、"X－MEN"、"豪血寺一族 2"都在蕴酿之中。另外 PS 要发售"龙珠 Z 超武斗传"，对迷友而言是个大喜讯。



RPG 方面 PS 是相当出色的，"3×3 EYES"原作原名登场，KONAMI 的"幻想水浒传"，SONY 的"战斗之路"，ASMIK 的"宝魔猎人莱姆"全都是优秀的节目，而有名的"RPG 工具"在 SFC 之后，也将于 PS 发售。

SLG："机动战士 GUNDAM"于 6 月发售，STG：在"雷电"、"飞鹰"之后，可期待的也就是"MACROSS 超时空要塞"，不过至少得年底见了。

PC－FX



FX 可写的东西更少得可怜，反正也不是主流机种了。

FX 继承了 PC－E 的一贯风格最大的特点就是强大的动画再生能力。如 S. ACT 的"爆裂格斗"、"FX 战士"受到欢迎均受惠于动感的 CG 及动画。最重头的新作当属"绀碧的舰队"。除此之外的名作"银河美少女传说"、"龙骑士外传"、"美少女梦工厂 2"竟然都有 PC－SCD 版却没宣布在 FX 推出，好象 NEC 仍将重点放在 PC－E 上面?！不过总算久负盛名的"天外魔境 Ⅲ"定于 96 年春在 FX 推出，否则 FX 真没什么可期待的了。

VR BOY

前面没有提起，但写至此处不能不提到任天堂目镜式 32 位主机 VIRTUAL BOY。这匹黑马定于七月登场，现已有大量优秀作品向各界公开。画面相当精致漂亮，而且立体映像的层次感和纵深感令人如亲（下转第 20 页）

三国游戏纵横谈（十）

鸟枪换炮

——《吞食天地》一代到二代的变化

文/边晓春

自从编辑部的“小编”们把“老边”我封为《吞食天地Ⅱ》的“排雷专家”后，陆续收到不少朋友的来信。有关《吞食天地Ⅱ》的“地雷”均被排除，但《吞食天地》一代的“地雷”却一直逍遥。为此，特意借来一盘《吞食天地》一代，费了九牛二虎之力才打穿，却也生出一些感受。

最突出的感受就是太累。细想起来，这“累”其实是“费劲”和“没劲”的综合感觉。

先说费劲，仅举一例，孔明率军消灭孙权后北伐中原，要攻克四座城池、八道关卡，穿过两个迷宫山洞，最后对司马父子的两仗还是连续战斗，可谓身经百战。但是，其间竟然没有一处记录所！要想留记录，只能用计撤回刘备所在之城。一次，我忘记留出智谋点，又实在不甘心关机丢掉进度，就只好拼杀至全军覆没，才得以保存记录。在争战过程中，最可怕的是那些智将，如司马懿、郭嘉等人。他们不仅常用“暗杀计”立斩我方大将、用“完复计”使自己的部队从数百人猛增至三万多人，而且似乎有永远用不完的智谋点。要闯关，就不应惜力。但若每每在死里逃生之后又遇虎狼之敌、于弹尽粮绝之际困于雄关之下，心里的困顿、绝望、无奈甚至委屈都转化成一句“何苦来呢”的时候，也就很难喜爱这个节目了。

若只是费劲也就罢了。如果剧情跌拓起伏、扣人心弦，也许还能提起精神。但整部游戏的情节安排比较平直、线索简单。表面看来，刘备军横扫天下、遍打各路诸侯，但打来打去，却都是同一模式。其间安排了几处难点，也不很合理，如孔明败于司马懿的落雷计，竟要专程赶赴长沙求教于关索。战斗时的取胜手段也不多，走在路上时为保留智谋点又不敢用计，或总攻一拥而上、或撤退溜之忽也。这样的仗打到后来就很没劲了。

其实，如果没见过《吞食天地Ⅱ》，也可能就没有这些牢骚了。或者反过来说，大概是《吞食天地》一代出来后玩家们提出了一些批评，才有了二代的许多改进。

《吞食天地Ⅱ》重新安排了故事情节。从刘备伐袁术开始，到入川克刘璋，基本上遵循了《三国演义》原著的故事线索。其间，又围绕原著的故事增加了许多难点，如借东风的秘法书、马腾秘藏的血诏书等，一代中的难点仅保留了落雷计等少数几个。迷宫的种类也增加了山路、山谷、水路、暗道等多种，在故事中交替出现，游戏者就不会感到乏味了。几个大关的连接手法也有更新，用渡船搭载刘备军来往于几个主要战场，显然自然流畅。

《吞食天地Ⅱ》的参数设置有了很大改进。敌我双方的人数变化、行进中遭遇敌军的次数、战斗中双方的兵力损耗、敌将使用的计谋，等等，都做了精心调整。其总体效果，是使游戏者感到难易适度，即使在最困难的时候也仍有办法扭转危局而不至丧失信心。为此，《吞食天地Ⅱ》增加了记录所的数量，增设了训练所，增加了智复丹、野营帐等实物，相对增加了恢复类宝物的效能，等等。

《吞食天地Ⅱ》的另一大变化是改进了战法。增设了阵形规则，丰富了我军的计谋。这就使游戏者可以随意选择多种战法。例如，面对兵力很多但智谋点低的敌将，可用疑心计或离间计将其封住，先集中兵力攻击敌之智将；列鱼鳞阵以降低中计可能；列白马阵以争取尽早出手攻击；使用八卦阵夺取最后的胜利。在一代中，刘备军的兵力与敌兵大体相当，给游戏者的感觉还是很难；到了二代，刘备军的兵力经常处于少数，游戏者反而不觉得多难，就是因为战法有了改进，给了游戏者以开动脑筋智取强敌的机会，且使游戏者从中获得很大的心理满足。

另外，还有些小的改进，如增加兵器种类、改变携带宝物的计数方法、增设物品存取处等等，也都有效地改善了游戏感觉。

在未接触《吞食天地》一代之前，我曾撰文盛赞二代。当时很佩服游戏设计者的艺术天才。但在玩过一代之后回过头来，清楚地看到日本艺术家设计游戏的进步足迹之后，似乎可以感觉到他们的艰辛、他们对艺术的不懈追求和他们的大刀阔斧地推陈出新的魄力。我们的明天，应当也是这样。

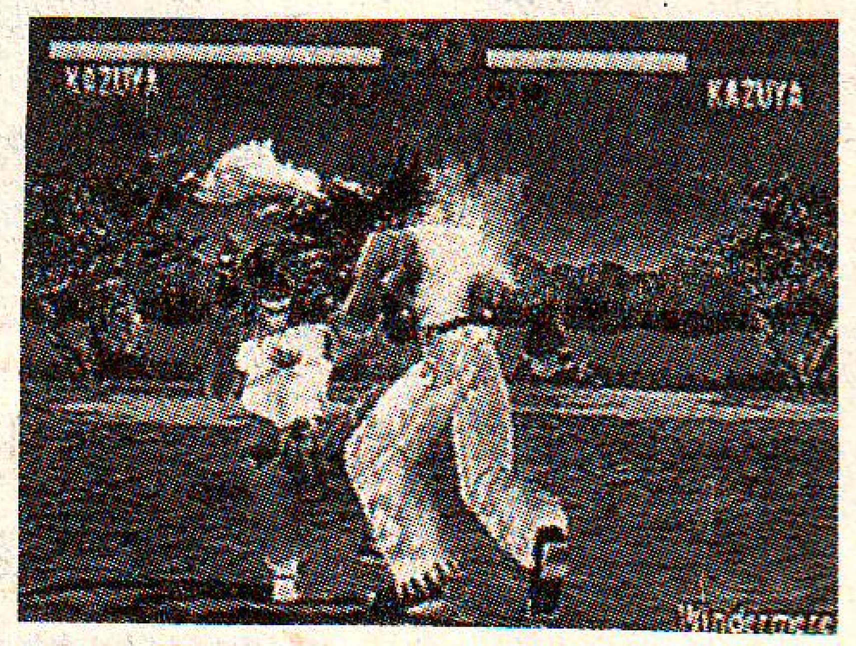
责编：PINSER

形象的真实与动作的真实

——动作游戏的真实性

特约撰稿人:叶伟

在世嘉的“VR战士”诞生之前,可以说,没有一个动作游戏是真实的。



从《街头霸王》、《真人快打》到《真·侍魂》、《94'格斗之王》,尽管这些经典的动作游戏有着无穷的魅力,但都绝不真实。这不仅仅表现在那些不可思议的“必杀技”、“超必杀技”上,更表现在人物动作的僵硬和不连贯上。这些游戏曾经是一个时代的象征,但这个时代正在被具有真实效果的动作游戏所取代。

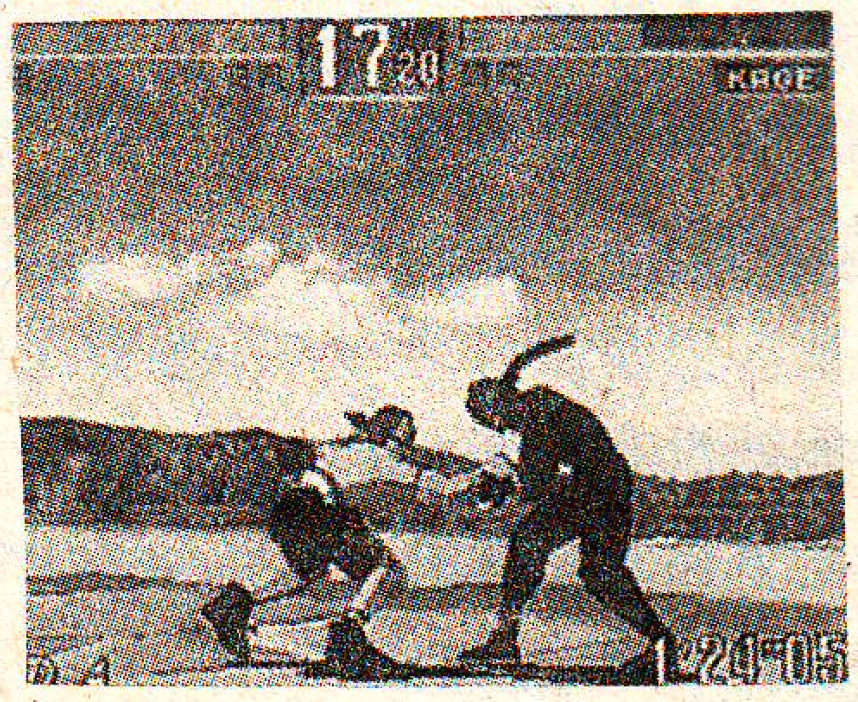
93年底《VR战士》推出之后,采用多边形技术制作“真实动作游戏”渐渐成为一种时尚。由于制作公司的技术水平不尽相同,制成品也是良莠并存,能够脱颖而出、成为代表的,大概唯有SEGA的《VR战士》系列、NAMCO的《铁拳》,和TAKARA的《斗神传》了。

然而,以笔者之见,除了《VR战士》系列可算是当之无愧的以外,《铁拳》、《斗神传》仍不能算真正的“真实动作游戏”。虽然,它们的画面远比《VR战士》华丽,甚至接近《VR战士Ⅱ》,但是动作游戏的真实性并不是体现在画面华丽与否上的,这最多也只能算作形象较真实的动作游戏。

从多边形的技术来看,《铁》和《斗》的方法是相同的。它们都是把人物关节处分隔开来,在关节与关节之间加上多边形,用以表现肌体。当角色动作时,不同关节做相应的变化,使人物行动具有高度的协调性。

这种方法的好处,是使用的多边形较少,处理较方便。而且削去多边形的棱角后,肌体的质感更为突出,人物的形象感觉非常好。

但缺点也是显而易见的。这种只动关节、不动肌肉的方法并不接近人类,相反的,说它象木偶或机器人更为妥贴。整个游戏的协调性确实一流,但并不逼真。给人的感觉是角色好象没有骨头支撑,随时随地就会散架——在《斗神传》中这种感觉尤其明显,而且举手投足之间,丝毫没有人的气息。



《VR》系列则不同。它把整个人物都用多边形来表示,当角色行动时,全身的关节和肌肉都会作相应变化——即使是细微变化也不放过,所以整体感觉非常自然流畅,与人类行动完全相同。

但是,这种多边形技术对主机的处理能力要求极高。如果多边形的数量不够,就会使角色形象受到影响——《VR战士》的方块比较明显正是这个原因。然而动作游戏更注重的是“动作的真实自然”,而不是“形象的真实自然”。从这一方面来说,《铁》和《斗》的水平是远远不够的。至于《VR战士Ⅱ》,由于大量增加了多边形的数量,角色形象已与真人无异。

从人物的技击术来看,《VR战士》系列就更加逼真了。

为了制作《VF》系列,AM2特地走访了海内外的武术名家。游戏中所有的技击术,都是从真实的武术招数中集粹而来的。拆招、破招的方法,也与实际技击相同。至于一些小技巧,如“借力使力”、“沾衣十八跌”、“八面开打”等等,更是制作得惟妙惟肖。可以说,有武术基础的人,玩《VR战士》系列会很容易入门;没有武术基础的人,玩过《VR战士》系列后也能学会一点防身术。博大精深的中国武术思想,给它增添了无穷的魅力。

但《斗神传》和《铁拳》就完全不同了。

《斗神传》的人物简直就象“蜀山剑侠”,轻功骇人,超必杀技更是可怕。可是真正技击时又有谁会发出能量巨大的“冲击波”?《铁拳》的十连击也是厉害得无与伦比,可是真正技击时又有谁会愣着让你这样折腾?至于小技巧则几乎没有,只看到蛮力的拳头满天飞舞。

《斗》和《铁》完全违背了“真实动作游戏”要做“真实的动作”这个原则,从这个角度来说,它们根本不真实。何况,与《VR战士》系列那浩瀚的动作数量相比,它们的动作真是少得可怜。

95年底,AM2的《VR战士Ⅲ》即将登场。据部长铃木裕介绍说,这个游戏将比《VR战士Ⅱ》更加完善。一些细节,如发力时青筋的暴起、角色胸部微喘的感觉、甚至风向对角色飘带的影响都会被注意到。这将会是怎样出色的动作游戏啊!还是让我们拭目以待吧。

RPG 与 SLG 的存储

文/无 类

存储，就是将当前游戏进度记录下来，以便日后取出进度继续游戏的操作。存储的英文是 SAVE(SAVE DATA)，日文是セーブ(セーブデータ)；取出进度或接续的英文是 LOAD 或 CONTINUE，相对的日文是ロード或コンティニュー。通常 RPG、SLG 及 AVG 都有存储系统，近几年有很多体育节目及内容较长的 ACT 节目如“大金刚”、“马里奥(SFC)”都设计了存储的功能。而 TBG 桌上类及棋类节目也有一部分可以记录的(棋谱、胜负表等)。存储的内容和方式可谓多种多样。本文对 RPG、SLG 中的存储指令及方式作一般的介绍。

较正统的 RPG，一般都在某些固定地点进行 SAVE。如著名的“DQ(勇者斗恶龙)”系列，“龙之战士”系列、“天使之诗”、“RPG 工具”等，均是到教会一类地方存盘。当然随故事背景不同这些场所的名称会发生变化，如“吞食天地”系列中这种地方称作役所。除了存进度，还是存包裹(道具)的地方。确实，需要找地方存储的 RPG，通常主角拿道具的空间也都很有限，只能带上几件就满了。另外在存储时，给你记录的人都会告诉你离下一次升级还要多少经验值，显得十分亲切。在多数此类作品中，记录所(一般是教会)还兼管复活、解毒、解咒……，因此到教堂里看见神父给你一大堆选项也不要吃惊。当然也有把这些事分开的节目如“坦克战记(MATEL MAX)”就有专人负责使同伴复活，而象 DQⅢ，教会是专门负责解毒解咒及复活的地方，要记录得去找国王才行(怪异!)。在某些大迷宫或迷幻界也有时会遇上神父之类的人，在这种随时隐藏着危机的场所，能存储真是太方便了。扯太远了，到此打住。最后说一句，早期的 RPG 是用密码接续的，如 FC 的“DB(龙珠)1、2、3”，以及“勇者”最早期的作品都是用 PASS WORD(パスワード)接续的。

另一类 RPG 在形式上比正统 RPG 轻松自由得多，以“FF(太空战士)”系列、“浪漫沙家”系列、“大贝兽物语”、“时空武士”等为代表，这些游戏基本上随时都可以调出有 SAVE(セーブ)指令的菜单。不过有的节目不让你随时使用，比如“太空战士”中在野外(一般移动地区)可以 SAVE，但在城镇(不遇敌地区)及敌人的城堡(战斗集中地区)无法记录，而特别庞大的迷宫中也安排了不思议的光点或魔法阵，站在上面就可以存储。

SLG 在存储方式上比 RPG 简单一些，从类型上来讲：战略型、经营型的 SLG，一般地在每个回合(每月、每周、每季度)都可以 SAVE，如“三国志列传”会在每月结束时询问你是否存储。而一般的多数节目(以光荣作品



▲存储方式独特的，不到站不能下车的“忍者武雷传说”

“三国”、“信长”为代表)都是在你的战略中可以调出有存储指令的菜单，但与游戏中的战略是无关的。有极少数古怪的作品存盘也会消费行动力，NAMCO 的“三国志”就是最典型的例子。

战役型的 SLG 在近年形成一个固定格式，即将存储的 DATA 分为两种。第一种设定好几个空间，用于每次过版，在下一版开始前存盘；另一种只有一栏空间，存上新的 DATA 就会把旧文件消去，在战斗中每回合都能记录当时的战局。一般前者用 LOAD(ロード)取出，后者 CONTINUE(コンティニュー)取回。象“超级机器人大战”系列、“梦幻模拟战”系列都是此类代表。也有极少数为了提高难度，在战斗时没法 SAVE、仅过版时可以存储的节目，给人印象最深的不用说是“忍者武雷传说”吧。但这样做毕竟让玩家负担太大；难不难暂且不说，若突然有急事或者停电就算还有三分钟过版也得前功尽弃。所以除了“武雷”，几乎看不到同样设计的作品。

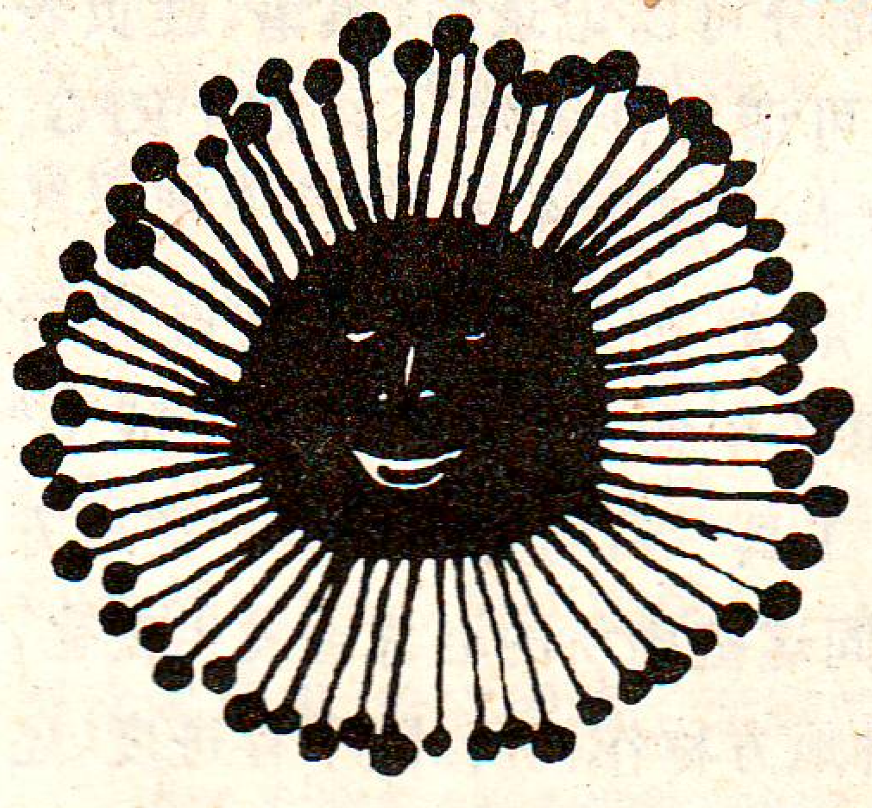
那么如 TBG、SPG 就不用说了，值得一提的是有些玩 AVG 的朋友在为存盘找不到而伤脑筋。其实，这些节目大多是自动记忆的，如“弟切草”、“恐怖惊魂夜”，当你玩到一处想中断时尽管关机，再开时就会出现接续或开始的选择画面，若选接续会自动从你上次中断时的文字处开始。

最后还有一点面对 CD 玩友的关于存储的特殊知识，因为 CD 节目的进度不是写在光盘上而是存入主机或记忆卡，所以要随时注意机内或卡内的剩余空间。有位玩友曾问为什么他的 3DO 玩“小叮当”和“三国Ⅳ”可以存贮，而“信长野望”就没法存，正是因为前两者占去了机内太多的空间，除非把“三国”的资料消去。当然，整理文件时也要千万小心，若不慎抹掉了有用的记录就太可惜了。

游戏机进化论

第三讲　CG与CD—ROM

特约撰稿人：叶伟　张弦



游戏机是靠画面来感染人的，所以画面可以说是游戏机的生命。然而早期游戏机连动画片的要求都达不到，令人非常不满意。

在16位机的世界里，动画处理变成了常事。在满足与惊叹过去之后，挑剔的人们又提出了新的要求——这就是CG。

CG，是英语“COMPUTER GRAPHIC”的简称，意即“电脑图形制作”。它的主要目标，就是依靠高性能的电脑做出“以多边形为主的，真实而有质感的画面”。

也许有人要问，要做真实画面，用实物扫描的方式(如“究极神拳”系列)不是更简单、更逼真吗？何必要用多边形呢？

其实，实物扫描虽然很漂亮，但其缺陷也很明显：所有图像都是事先拍好的素材，难以根据实际要求作变化。而游戏画面恰恰是变化最多的，谁也不知道在使用时会发生些什么。如果用扫描画面就会对游戏者有太大的约束，使人索然无味——16位机CD的用户应有此感。举个简单的例子，如果用扫描画面做个足球游戏，就要把所有队员及裁判的动作、步态和不同角度的球场一一如实拍摄下来，这种代价是不可想象的。但CG就不同，因为是电脑制作的图形，不受任何限制(超出本身处理机能的除外)。不仅仅是动作，哪怕是任意的扩大、缩小、旋转都很方便，这大大提高了游戏的真实性和感染力。

就好象足够多的边便能表现出圆的形状一样，只要有足够多的多边形，就能做出与真实物品一致的画面。而且，电脑还能根据物品位置的不同，在多边形上表现出不同的色彩和光泽，使画面具有超真实的质感，这都是扫描画面无法做到的。所以，新一代的游戏机大多具有高质量的CG处理能力——比如世嘉的“土星”，不仅有最大的多边形表现力，更有丰富的质感描绘机能，加上高速运行的CPU，能展现出近乎完美的画面。

要做CG画面，不单要求电脑有强大的机能，更要求软件有足够丰富的数据。如果用以往的方法，把程序储存在卡带中，那实在是一件很怕人的事。

卡带的核心是集成块，每个集成块的容量都是有限的。那么，对于越来越多的数据、越来越长的程序，只有通过增加集成块的数量来满足。但是这样一来，卡带的成本便要成倍的增长。比如大家熟悉的MD，16M卡带售价在一百元左右，24M的就要卖到近二百元，这还只是盗版卡带的价格。原版卡如40M的“超级街霸Ⅱ”，发售价居然达到了一万日元以上。不要说中国的用户了，即便是日本玩家也嫌过高。想象一下，在软件容量动辄以百M计算的次世代机中，用卡带来储存程序会有多高的代价？恐怕单是成本就有几百元了，不是豪富之家有谁能长期承受？

于是人们想到了CD。发明了以CD为储存媒介的装置：CD—ROM

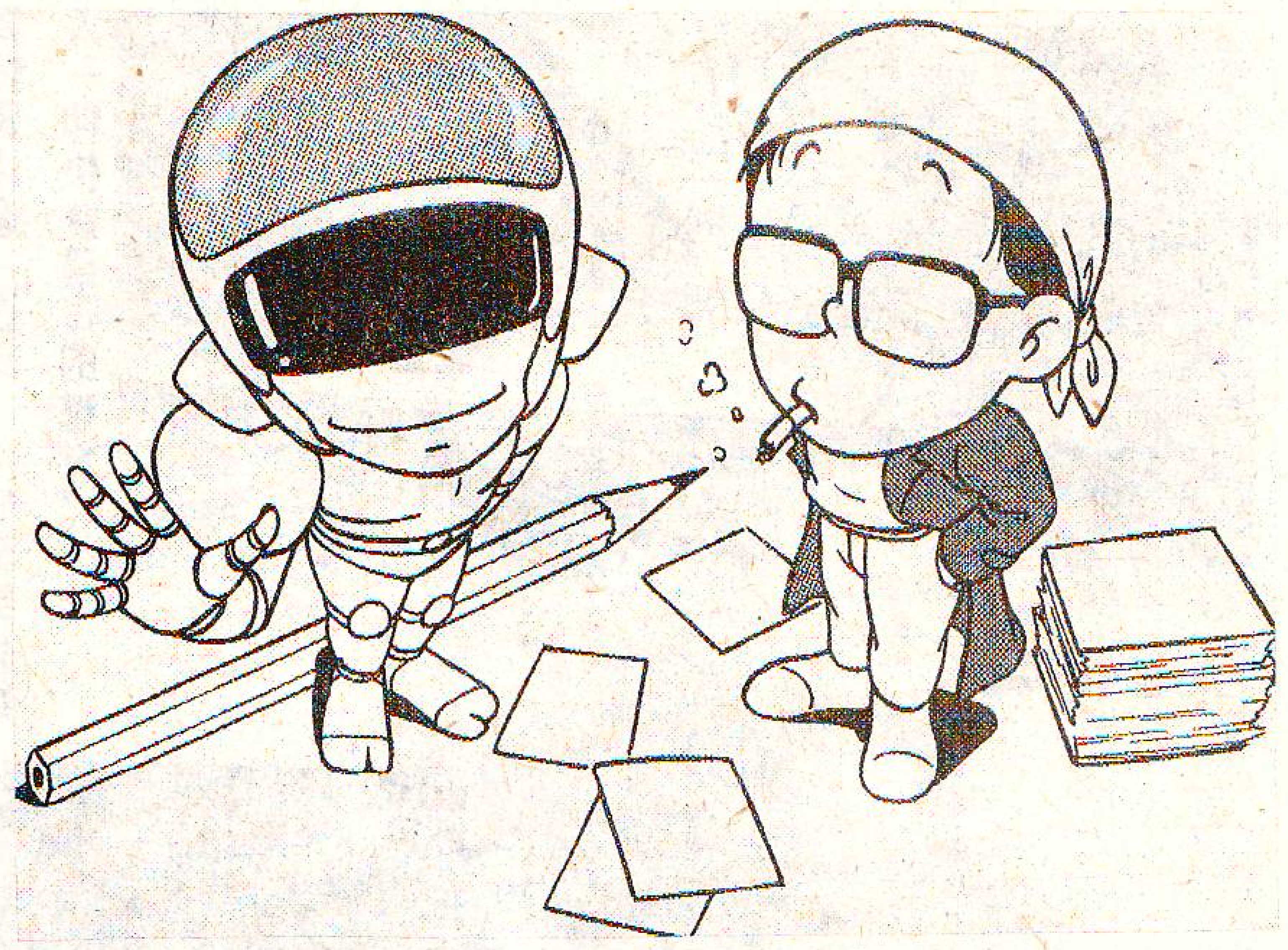
CD具有极大的储存量，而且由于储存数据方法的不同，它并不会象卡带那样受成本的制约。无论是10M还是1000M，都能记录在一张小小的塑料盘上，售价极为低廉(盗版的音乐CD仅10元一张，盗版的游戏CD亦仅百元)。另外，CD在处理音效、动画方面有着卡带无法比拟的优势。由此可见次世代机选择CD—ROM是必然的了。

CD唯一的缺陷，在于需要较长的读盘时间。不过在使用了倍速CD和大容量内存之后，这个弱点已不易发觉。例如“土星”，凭借着36M的内存，其读盘速度已与卡带无异了。

责任编辑：无类

且把金针度与人

文/AKIRA、WD



▲三栖人栏目怎么继续办下去？真是……

大墙画廊刊登也有好几期了。攻关之余，终于也有了涂鸦的地方，实在令人……

我国过去有一首诗说："绣取鸳鸯凭君看，莫把金针度与人。"意思是漫画你尽可以欣赏。至于怎么画的，对不起，不晓得。这种想法对现代人而言是太保守了。我们希望大家把金针、银针、铜针都献出来，使我国的漫画水平不断提高。

据老编说，近日来的画稿亦是愈来愈多，同时也有不少询问有关制作方面的问题……

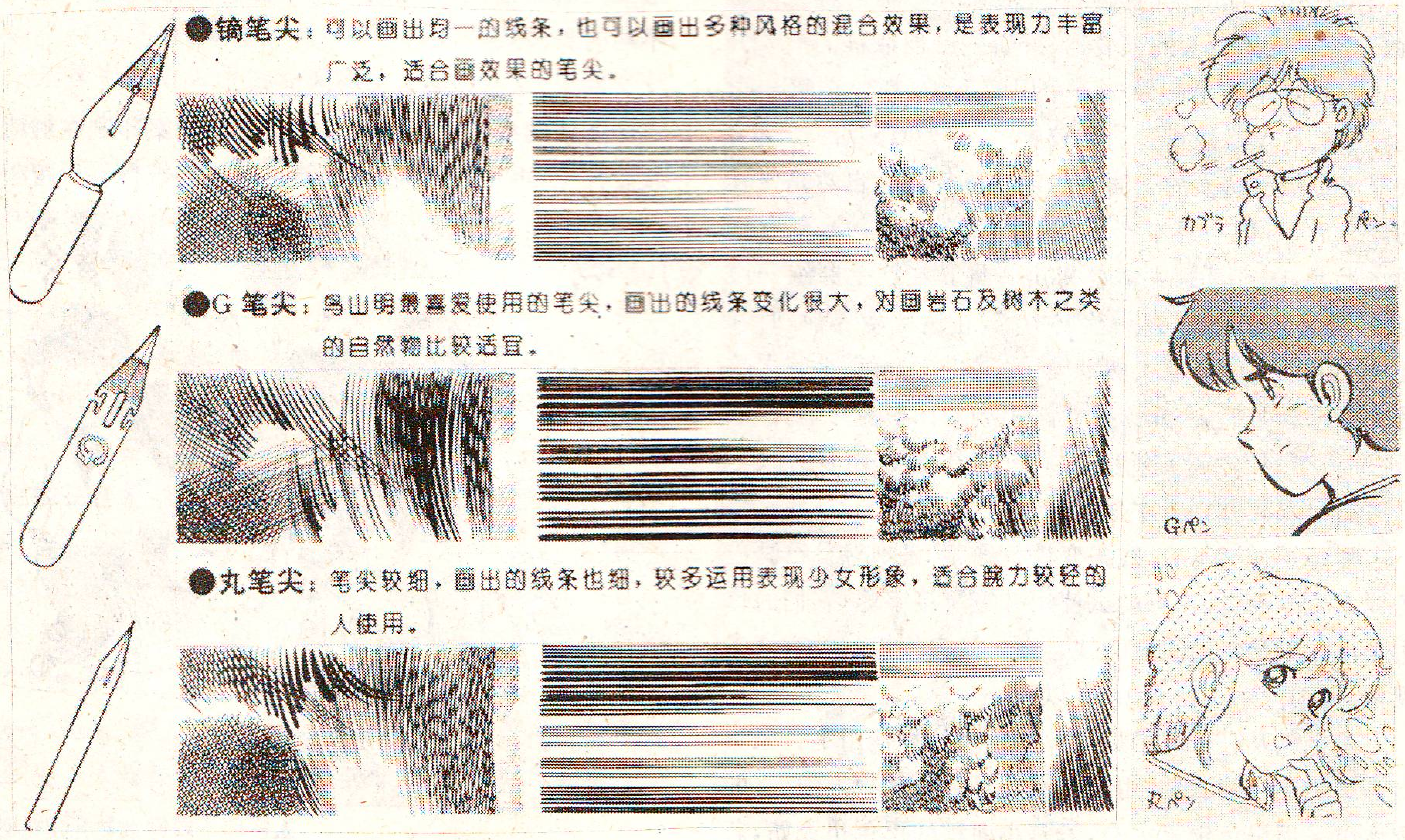
漫画技法嘛，实际上在许多漫画杂志上都有发表，就不多说了(也实在是不敢当)。只是那些漫画工具的介绍，也照搬了日本的原文，那多少也有些不切合我国的实情。于是存在的问题也显得较为突出。以下，只是本人与WD的一些见解，在这儿提出来，仅供大家参考、交流……

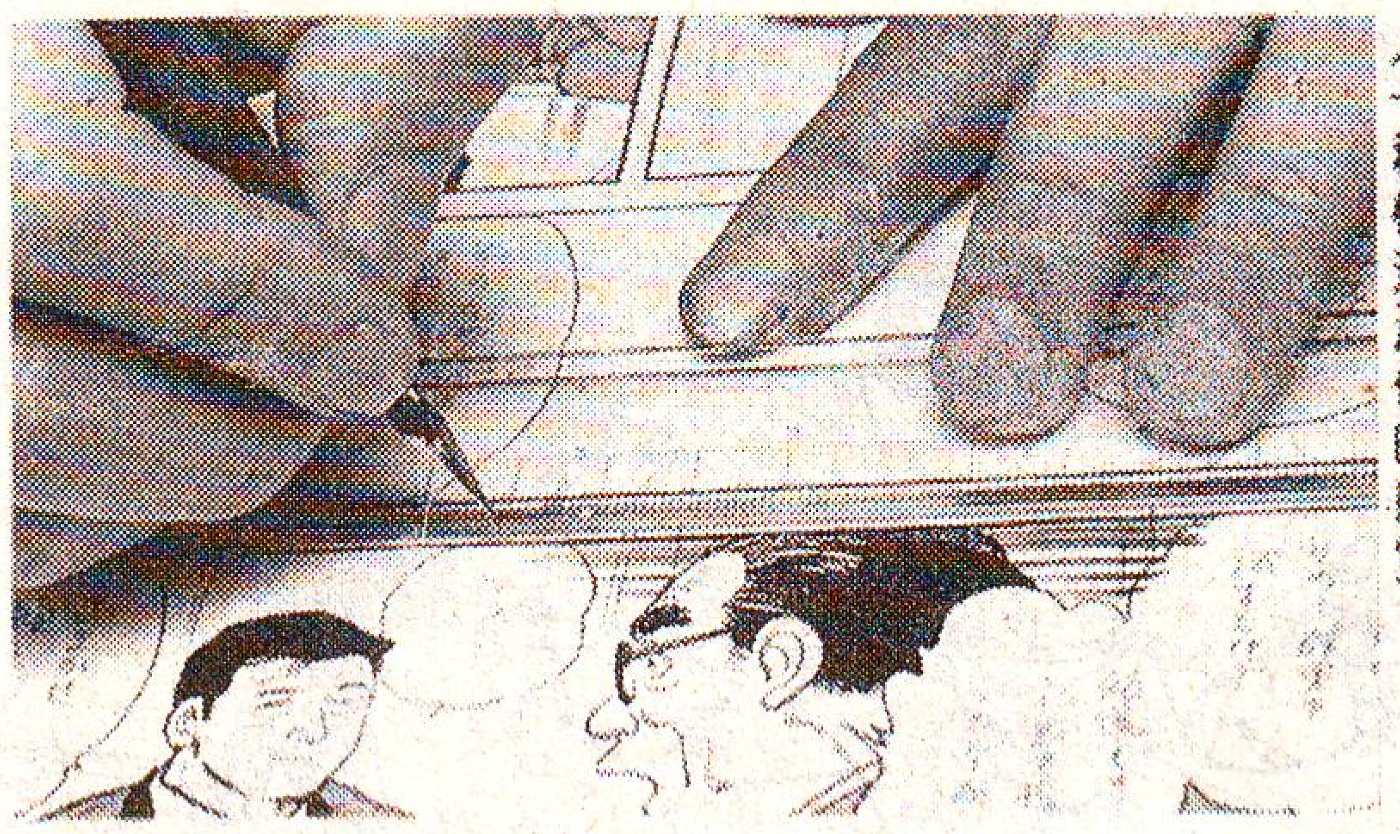
●工具材料篇

纸：在国内基本上是没有漫画原稿用纸出售的，而各位也并非什么职业漫画家吧，那就别过于认真了。虽然可以选择的范围很大，但按照大墙画廊所订规格，选择白净、平整的纸张即可，而精心之作若画在劣质的纸张上，多少是有些对不起自己的。

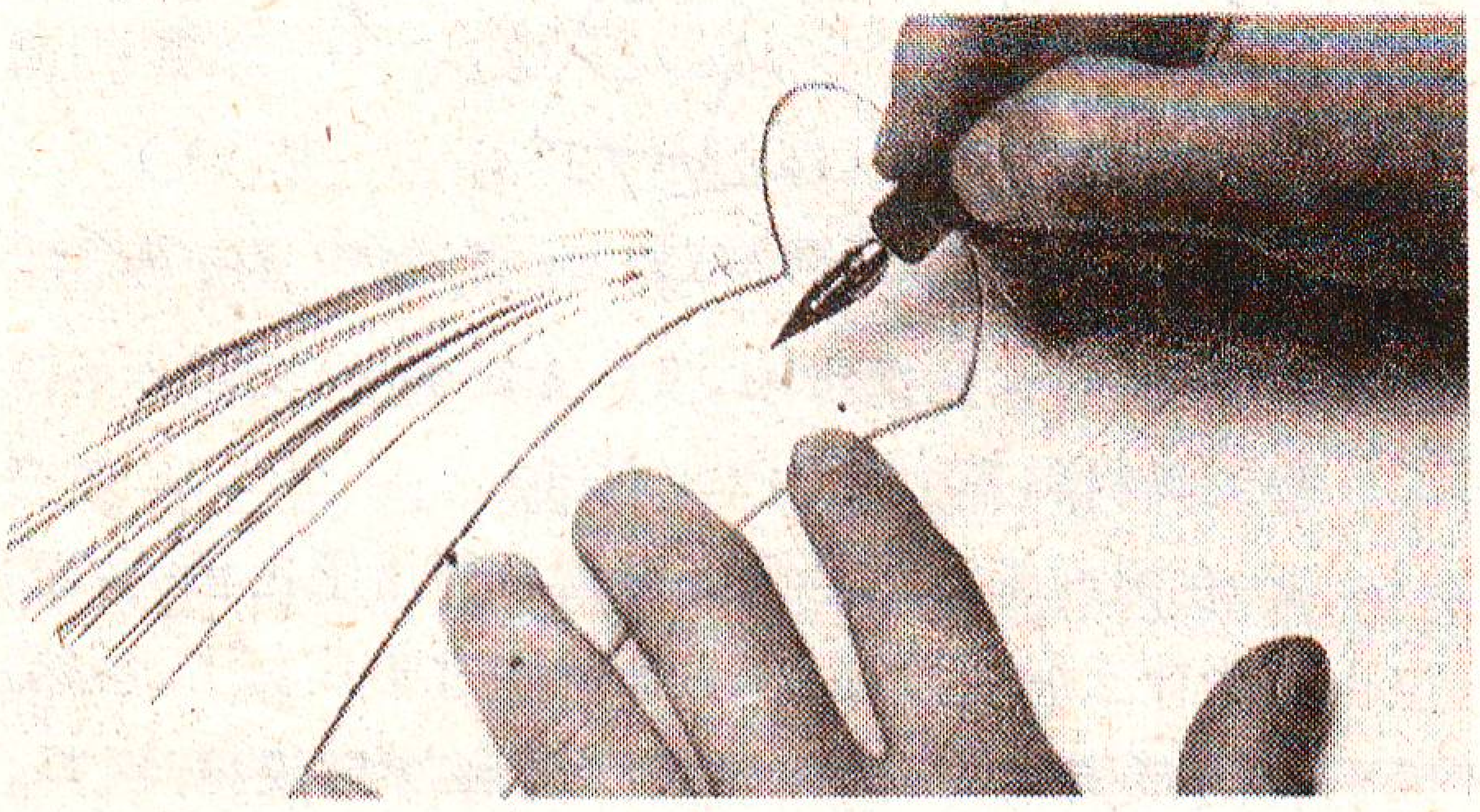
笔类：虽然制作漫画可选用数十种笔，但最为常用的还是沾水笔。利用腕力来控制笔尖画出粗细不一的线是这类笔的特色。

日本生产的笔尖，许多方面满足了漫画的需求。除了手感舒适、线条流畅之外，品种也极为丰富。此类笔尖在国内一些城市已能购买到，如上海的福州路(近外文书店)，不过价格实在令人咋舌。每只笔尖的价格，均在十元

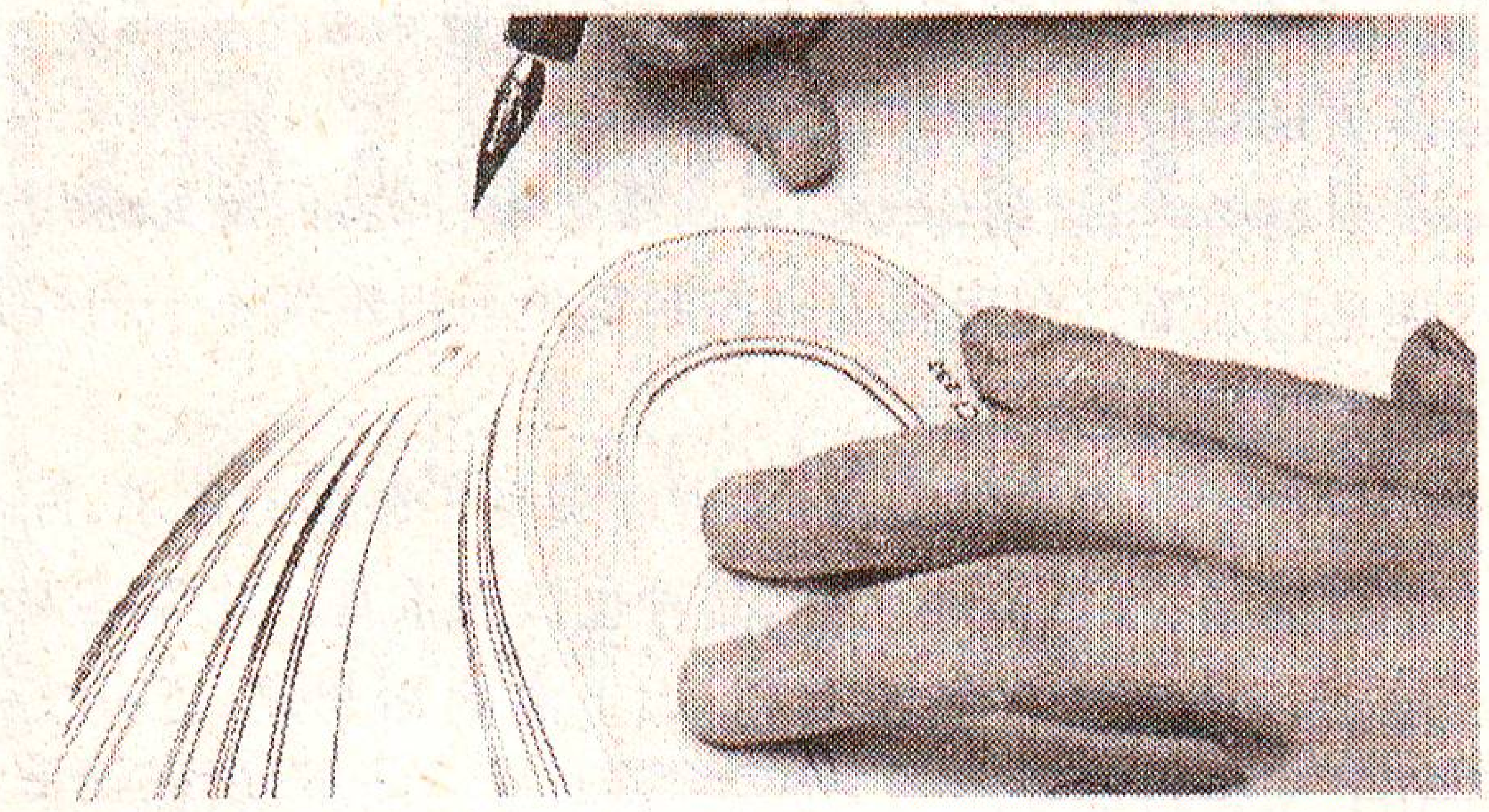




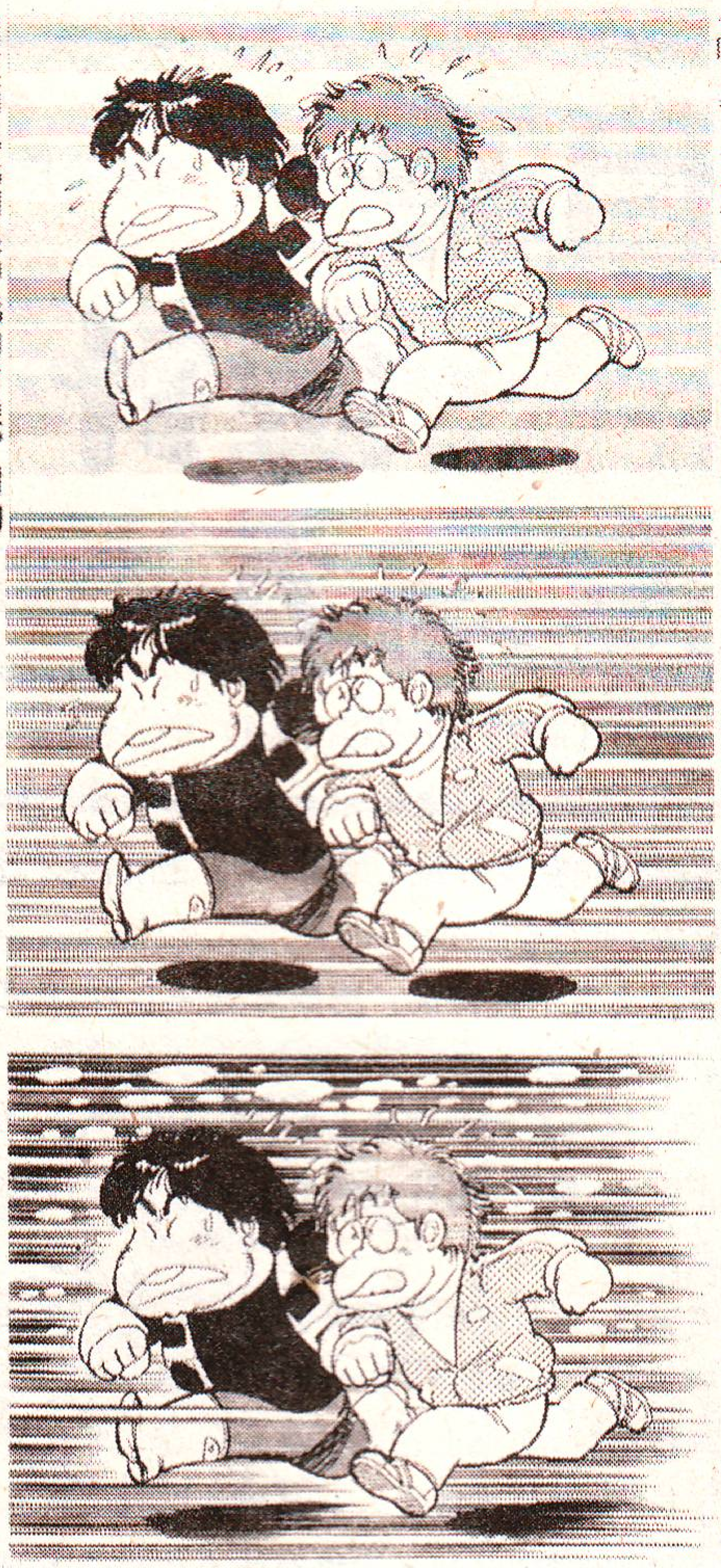
◀在画流线和集中线的时候，对动作的速度起着决定性的作用。在中间突出的部分突出白地，画的时候要特别注意。这样，从始至终会给人一种快速动作的感觉。



◀对于较好画的曲线可采用曲线尺的原形来画。



◀用线条一直向中心移动。



◀同じキャラクターでもこれだけ変わる

人民币左右。本人就因为三支笔杆及几个笔尖就花费了近百元，故打算购买的读者，最好有些心理准备。

一个日本产笔尖及一百个国产笔尖，您愿选哪一个呢？当然这仅是数目上的比较罢了，这种时刻，国产笔尖便显出了极为诱人的一面。一毛几分的价格自然是便宜的令人欣慰，但与日本产笔尖与身俱有的那种流畅感不同之处是，国产笔笔尖需要使用者将其在纸上磨练一段时间后，才能感到那么一丝流畅感，在达此境界前，时常要提心吊胆地防备纸张被划破。（目前国内市场上较多的是灯塔牌绘图笔尖，外形及性能相当于日本的丸笔尖）至于在“质与量”之间究竟应选择哪一个，建议消费者按自己的实际情况去判断才是上策。

画稿经过缩小后，线条变得很细，若是抱怨自己画出的线太粗的读者，也可尝试使用针笔及签字笔。它们的作用是可以画出粗细固定的线。当然，笔尖从粗到细有许多规格，最细可以达到 0.1mm 以下。

麦克笔及记号笔是涂大面积色块的最佳用笔。象贝吉塔那种黑色的服装，用黑色的记号笔涂就很方便。有的读者也采用黑色钢笔去涂，若是小面积的黑色也无妨，若遇上大块黑色，这样做就极为辛苦了，而且也会产生染色不均的负面效果。

网纸：这是许多人关心的问题。

所谓网纸是把点和线及一些复杂图案印刷在透明的软胶片上，再用粘合剂粘好。使用时将底纸撕去后覆于画



▲各种不同网纸衬托出的效果

面上，刻去多余部分即可。画漫画时可利用它来创造出丰富的效果，实际上说穿了，其根本作用是为了要弥补手绘能力不足及避免一些繁琐的工艺。

昂贵的价格，大陆的劳苦大众，实在是消费不起，这是网纸在国内不太露面的原因之一。

面对这种恶劣的环境，国内的漫画爱好者创造出许多替代的办法：有用电脑打印的，有用白纸复印剪贴的。本人与 WD 也是众多探索者之一。这儿向大家介绍 WD 策划的一条捷径：

基本材料是喷绘（喷笔画）用的遮挡纸。那是种单面具有粘性的透明胶纸，复印上网点后与标准网纸无太大差异，使用时也可采用相同的操作手段（包括刮网、叠网）。进口遮挡纸价格每卷在百元之下，可裁成 20 张左右，相当每张五元的成本。虽仍是高了点，但与原产网纸的价格，便是天地之别了。

●构图构思篇

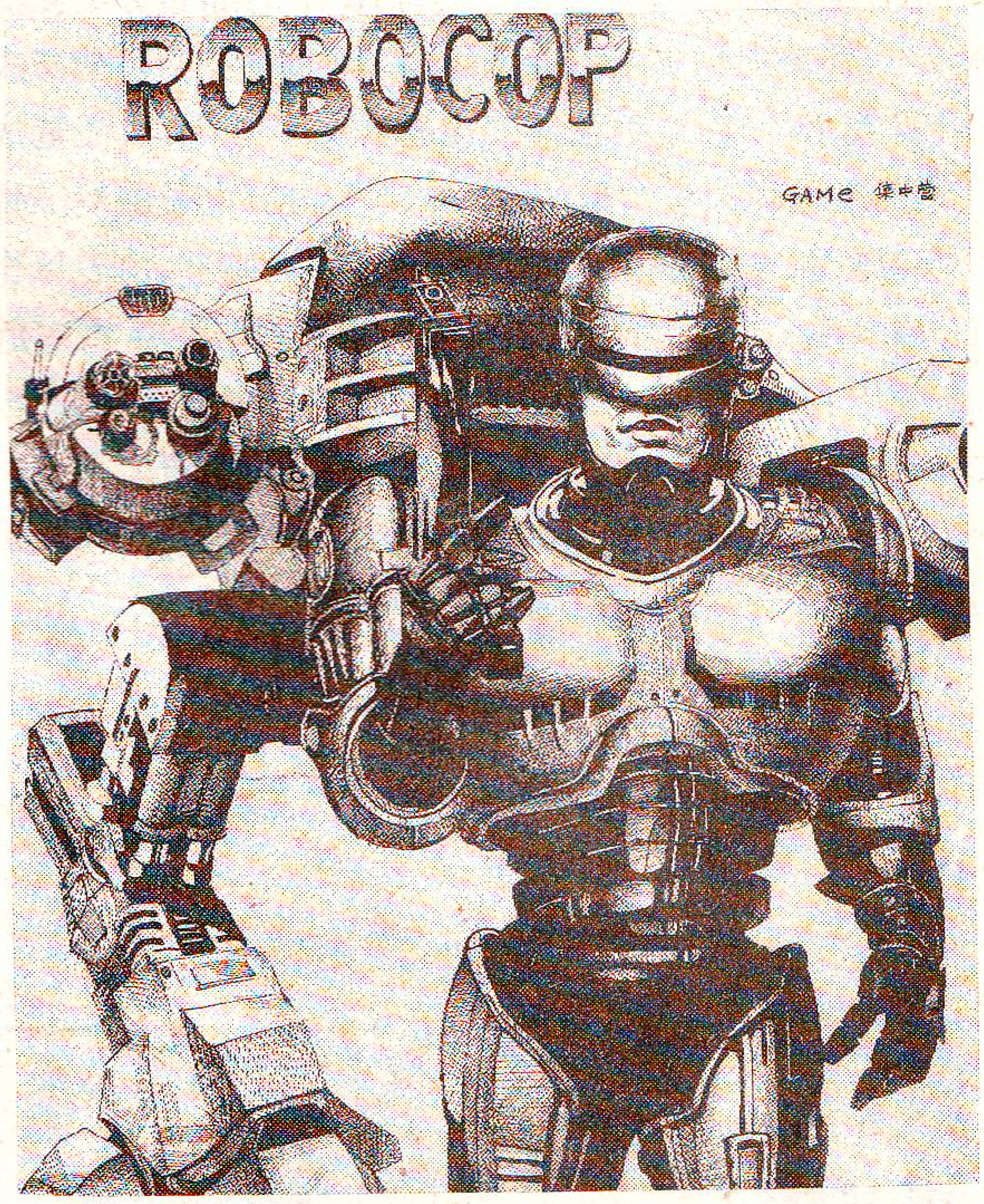
综观已刊出的几期大墙画廊作品，感到构图欠缺是一个普遍存在的问题。一幅美术作品的构成，包括形象、构图等因素，缺一不可。由于作品大多数表现的是游戏主角的形象，属于肖像画的范畴，可能是这个原因吧，多数作品都忽略了构图问题，作品因此而显得不够完整。其实，肖像画仍然也有一个构图——人物形象的大小、姿式动态、布局位置、背景处理等问题。即使你只画一个圆点，这个圆点还有一个大小和位置问题需要考虑，往往画面越单纯，构图反而更加突出地显示出来，因而更需要你反复权衡其位置，也就是说对构图需要你去深思熟虑。

背景的处理也是十分重要的。作为肖像漫画，为了表现出人物的身份、性格特点，特别是游戏主角人物，还有一个选择表现对象所处的情节场合问题，……这些往往需要通过设置一定的背景来加以表现。但是这个问题却被很多作者所忽视，所以影响了形象表现，漫画作品的艺术感染力也就被大大地削弱了。

构图的欠缺，实际上反映了构思的薄弱。构思，用时下流行的一句时髦话来说，就是创意、策划，即你对自己的漫画作品从形象、形式到表现技巧的严密而完整的考虑。《电子游戏软件》95 年第 5 期第 6 页刊登仲伟强画"哈哈，我也有 32 位机了！"这幅漫画的构思就十分巧妙，妙就妙在作者利用数学的加法或乘法原理，构思出"一位'烧友'的梦想——用四台 FC'钉'起的'32 位'机"。GAME 玩友一望而知，这是不可能的，因为局布之和并不等于整体。但它又是可能的：不可能发生的事物在"梦想"中成为现实，自有其合理性。此幅作品极生动地刻划出一位电玩"烧友"对 GAME 的痴迷，并于荒诞中使观者感受到令人忍俊不禁的"黑色幽默"。这种神思妙构便是漫画的魅力。

●画面效果篇

大墙画廊上刊登的作品，皆是以原画经一定比例缩小后印刷而成的。缩小后的画面，线条比原画要细——缩小的比例越大，线条越细。这样便会出现一个问题：倘若



▲铁甲威龙　成都　黄云亮

▼魂斗罗Ⅱ　昆明　李锐

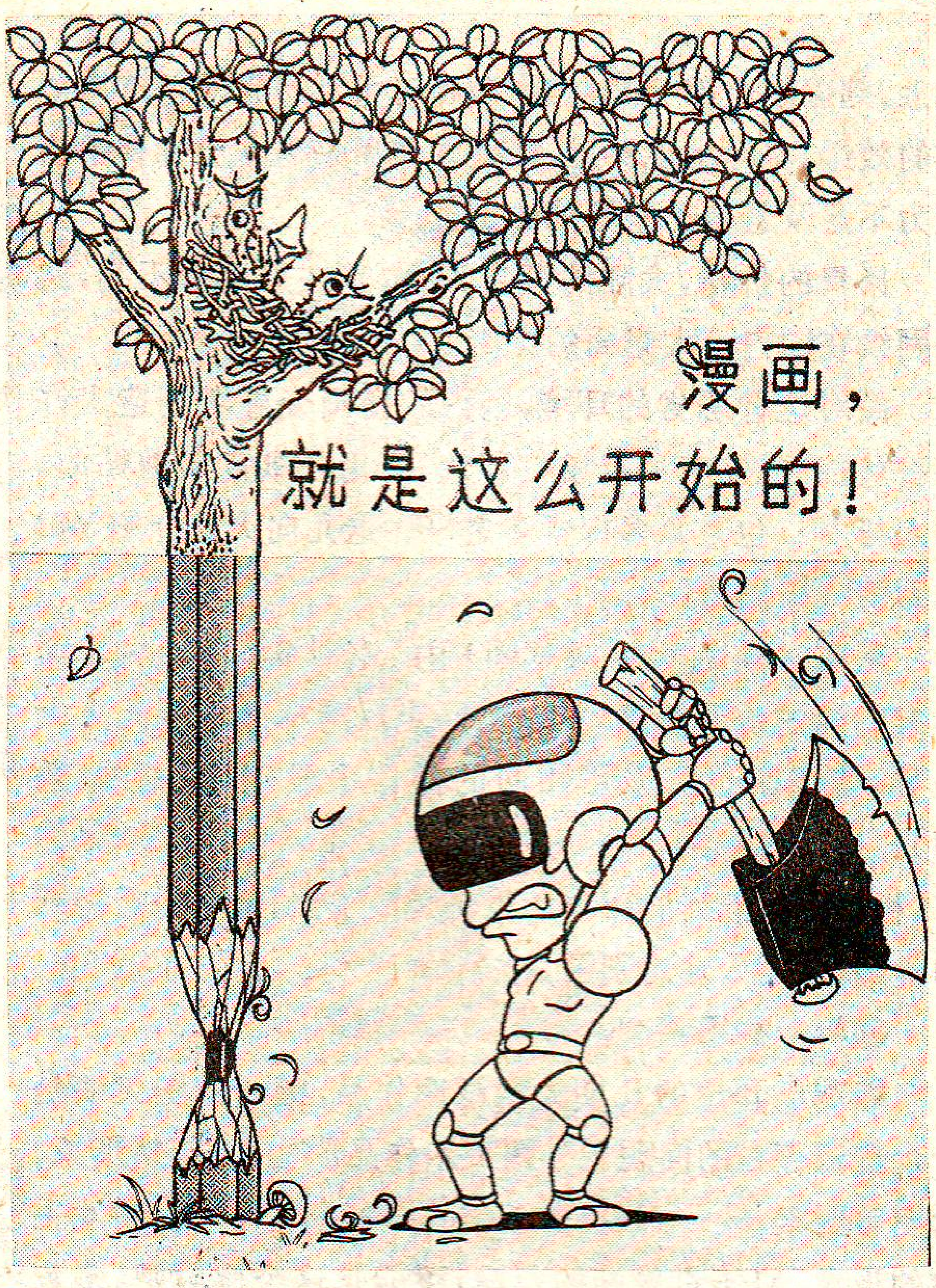


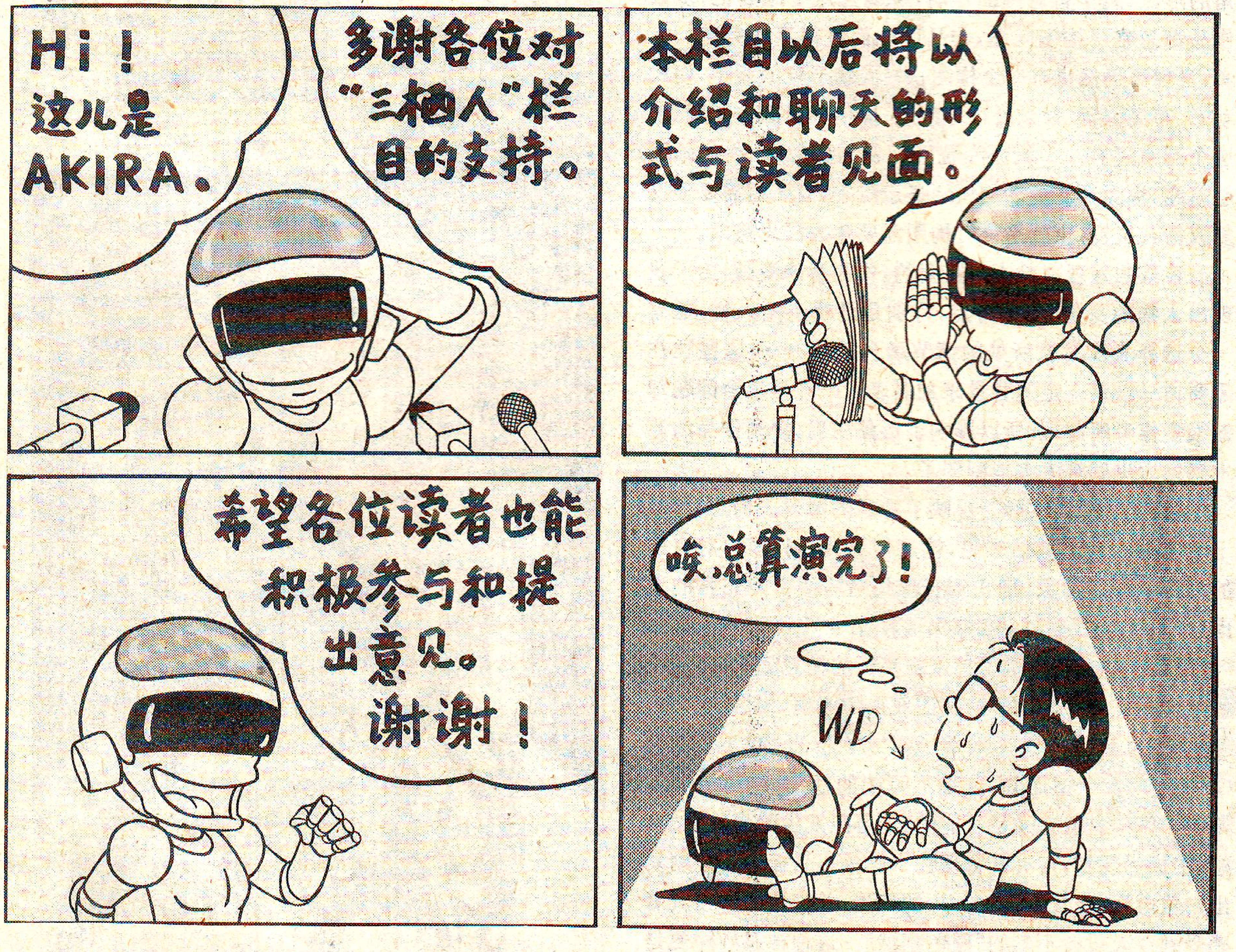
原画结构过于繁琐细碎的话，缩小后就可能造成画面，尤其是细部难以辨认。这是显而易见的。还有另一个方面，大多数画作者可能并不了解作品需经照相分色（现在多采用电子分色，如果是线面结构的黑白画一般则通过计算机扫描）、制版、印刷的工艺程序印制出来，过分细腻的画面，由于经过一定比例的缩小，其细节部分则可能瞎成一团，看不清楚，或线条断裂成虚线甚至丢失，从而造成印刷后的画面失真。请注意95年第5期《电子游戏节目十年》题图（见第26页），其画面的细部和暗部，由于原作十分精微细致而瞎成一团了；再请看同期第51页中的《真·侍魂》一图，所有较细的线条都变成虚线了，而原作线条画的十分精到，这是很可惜的。因此，提请大家在作画时要预先考虑到缩小尺寸和印刷工艺的制约问题。至于应该怎么做，想必是不需要多说明的。

●忠告篇

AKIRA（＝XYM）：……　……　……

WD：一直画不好的话，干脆去玩会儿游戏吧！





好消息

本刊自95年下半年起全部改为80页！豪YOU根！

秘技天地 秘技●偏方

秘 技

《烈火》FC FP＝4

能力测定模式：首先按住AB两键后打开电源，当标题画面出现后，松开AB两键。然后，同时按上及SELECT键。这样，光标就会停在“NORMAL MODE”的位置。接着再按住A、B、上、SELECT四键，按START键开始游戏，当通全关之后就会出现游戏评价。（限于92年版）

《斗魂俱乐部》FC FP＝5

用等级较高的选手展开对战：在输入密码时，输入“3708—4871”字样，即可进入训练模式的画面。在训练模式中选手的等级都会有一些提高。而且，可以选择同一名角色进入双人、人机对战。

《鬼屋2》MD FP＝7

选关法：在标题画面中，顺序按下下B下下C，就出出现“STAGE SELECT”，可进行选关。当游戏失败后，同时按ABC及START四键，则马上又回到片头的选择画面，可重新选关。

《恐龙大作战》MD FP＝4

动画模式：只要在输入密码时打入“ANIM”字样，就可以进入能看到游戏中出现过的所有人物的各种动作的动画模式。在进行中，按START键会变成慢动作，A键可以改变人物，B键可改变动作，C键可改变人物的方向。

使用密码进入隐藏关：输入“MHRI”时，玩家将变成外星侵略者；输入“BENI”时，版面很象桃色陷井；输入“NAGA”时，敌我双方样子一样；输入“MIZU”时，地形对玩家很有利；输入“METE”时，外星人的一方会让陨石不断落下；输入“NIKU”时，会很快产生天变地异；输入“LOVE”时，版面会出现“爱”的字样；输入“DEMO”时，是广告宣传的一关；输入“EEEE”时，只出现攻击型肉食兽；输入“PUGU”时，只能制造出草食兽；输入“GEKI”时，地形的重要性相当大。

《亚克士传说》MD FP＝6

宝物加倍法：用2P GAME开始，宝物会比平时加倍出现。让1P角色去取得所有东西，再用1P的状态去取得密码。用相同手法可以使2P也得到平时成倍的宝物。

全体回复：在2P游戏时当两人都受了伤，让双方角色相邻，再由其中一位使用回复魔法，就可以两人一起回复。

特殊的密码：输入10个E，就可以让主角拿着6件必要的宝物并于第五章开始游戏。但体力和攻击力都是初期数值。

《播磨滩相扑》MD FP＝7

最后最强的密码：与理事长交谈时输入“かるたやりたい”，就可以进入“纲取战”。

隐藏必杀技：使用力士鬼神龙的大技方法是：↙↓↘＋AB同时按，以面向右为准。

《OUT RUN》MD FP＝6

真正的结局画面：在签名时输入“ENDING”字样，用START决定。然后在66赛中用“PRO”以上的等级完成即可。另外在真正结尾的沙滩车出现时连打C键会使画面发生一些变化。

OPTION项目增加：在START/OPTION选择画面时，快速输入A键11次，B键3次，C键8次，再按START键。这样，在OPTION中就会增加选版和无敌的设定。

《OUT RUN 2019》MD FP＝6

音乐选择：在场地选择、清版或GAME OVER画面同时按住C及开始键即可。

《ALEX KIDD 天空魔城》MD FP＝7

不用与BOSS战斗：在BOSS的台词结束的瞬间，按下START键，进入道具选择画面，再按一次START回到游戏画面时，就会发现BOSS已被打倒。

《大战略——德军电击作战》MD FP＝6

进入下一个剧本：在选版游戏通过该版面时，同时按住ABC及START，就可以进入与之相邻的剧情。

补给车经验值上升：将补给车放在陆上战车队的中间，第二回合使用全自动全补给的操作，重复进行就可以使补给车的经验值迅速上升。

索敌的下级模式：在GAME进行中，进行设定的操

作，指令栏出现时按三次右，再选择“索敌”，就可以用下级的索敌模式。

《AFTER BURNER Ⅱ》 MD FP＝9

超加速：当战机到达极限速度时连打加速键即可。

出现两艘航母：首先要进入第23关，在本关中的F—14将要在航母上降落时，连按开始键，就可以见到两艘航母。

加油机空中翻转：在加油机出现前让自机回转，这样加油机也会以翻转状态出现。

《AFTER BURNER Ⅲ》 MD FP＝4

方便的超级OPTION：在OPTION画面中，把光标停在CONTROL TYPE上按START键，就可以进入超级OPTION。

《AMBITION OF CAESAR Ⅱ》 MD FP＝4

对战模式：首先要有两个手柄，在MODE选择画面把光标停在“DATA LOAD”(データ ロード)的在端，同时按住1P及2P柄的START键，再按1P的A键开始，这样便可进入对战模式。

《伊苏国Ⅲ》MD FP＝7

自由改变主角的等级：开启主机电源后按住2P手柄的上ABC四键不放，按一次RESET，其后再松开2P手柄各键并开始游戏。游戏中，出现主角状况画面时按住2P的C键不放，然后便可用2P手柄的上键调节等级。

在BOSS屋中存储进度：进入BOSS屋用START调出菜单，选择“CONFIG”用SOUND TEST使背景音乐改变。其后就可以在BOSS的屋子进行SAVE。

《E SWAT》 MD FP＝6

选版法：先要爆机一次，在“THE END”字样出现时，同时按住ABC和左下，听到音乐开始便连打START键，即可进行选版。

《梦幻战士Ⅲ》 MD FP＝6

选版法：在标题画面时，同时按住ABC上四键，然后按START，就可以使版面切换，直至自己想要的一版。

音乐选择：标题画面时，按住ABC三键再按START键，即可选择音乐。

《异形风暴》MD FP＝6

特殊武器延长生命：选择斯柯特开始游戏，在体力降至0时使用特殊武器自爆，但这时不会死亡而是继续游戏。

《FZ战记》MD FP＝5

用演示画面进行游戏：将键位设定成A:OPTION、B:SELECT、C:HAND，然后退出设定再复位。其后让机器持续演示画面，当进行到第五关的武器配置DEMO画面结束后，战斗就会由玩者来操作。

《碎烈暴风》(V・V) MD FP＝7

无限接续：接通电源后，复位100次，在OPTION画面进行FREE PLAY设定，就可以实现无限接续了。

装备无敌系统：接通电源后，复位200次以上，不要设定其它项目，而直接开始。这样，在游戏中损失一架飞机后，主机就会以无敌的防护形态出现。

(编者：以上是两条super abnormal的秘技！)

用V・V炸弹进入无敌状态：选择V・V模式开始游戏。途中暂停，顺序输入左左右右上下上下BA，这样再按提升能量的键就能使V・V炸弹。使用炸弹时会出现机体保护层，在这时暂停并再次输入以上指令，解除暂停后即可无敌。

《SD梦幻战士》MD FP＝7

使背景音乐消失：标题画面时同时，按按住B和START键，就可以让BGM消失。不过，当主角损失一条生命后，BGM又会恢复。

无敌法：在标题画面中，输入上下左右AB上下，再开始游戏就可无敌。

《世界英雄2》SFC FP＝5

在剧场模式使用两位BOSS：在标题画面中，输入SELECT、A、上、R、上、SELECT，成功的话会有一声效果音。这时用1P开始剧场模式，选人时按住SELECT不放，然后按L就是DIO，R则是NEO・GEEGUS。

《幽・游・白书2—格斗之章》 SFC FP＝4

隐藏的超灵击：当人物受重伤并且灵力满值时，即可使用一般的超必杀技。而使用幽助时输入→↙↓↘←→＋重拳，使用幻海时在距对手最近距离时输入→↘↓↙←→＋重脚，便能使出超灵丸还具杀伤力的乱舞系超必杀技。

《龙争虎斗》(真人快打Ⅰ)SFC/MD FP＝4

全部人物FINISH招式出法：

刘康/龙尾击地拳:按下后上前顺序转方向键一圈
KAGE/影魔蹴杀:→→→+上拳
SONYA/死之吻:←←→→+防
KANO/魂夺脏破拳:←←←(←↓→)+上拳
雷电/直击落雷杀:←→→→+上拳
SUB-ZERO/冰葬拳:→↓→+上拳
SCOPION/魔烧波:按住防+↑↑

《龙争虎斗Ⅱ》(真人快打Ⅱ) SFC/MD FP=4

全部人物友谊之礼及还童术出法:
刘康:→←←←+下踢/↓↓→←+下踢
昆佬:←←←↓+上踢/←←→→+上踢
KAGE:↓↓↓↓+上踢/←←←+上踢
晰蜴:←←↓+下踢/↓←←下踢
SUB·ZERO:←←↓+上踢/↓←←+上踢
SCOPION:←←↓+上踢/↓←←+上踢
SHANG:←←↓→+上踢/↓←→↓+上踢
KITANA:(按住防)↓↓↓↑+下踢/↓↓↓+下踢
MELI:(按住防)↓↓↓↑+上踢/↓↓↓+上踢
JAX:(按住防)↓↓↑↑+下踢/↓↑↓↑下踢
BARAKA:(按住防)↑↑→→+上踢/→→→+上踢
雷电:↓←→+上踢/(按住防)↓↓↑+上踢

《热斗侍魂》GB FP=5

使用隐藏角色:在片头霸王丸的双眼特写出现时按三次选择键,这样在人物选择时就会出现天草、黑子及飞脚三位人物。

偏方

《圣火徽章外传》FC FP=7

经验值加倍法:当游戏重新开始,在选择任意存档时,同时按下SELECT和START键,就会出现“一般”和“容量”两个选项,选第二项“EASY”(容易)后,在战斗中所加的经验值是平常的两倍。用此法可迅速提高等级。

——南宁　张小虎　张云峭

《龙珠Z外传》FC FP=4

特兰克斯的必杀技出法:拳光、气瞬爆、瞬瞬气斩、瞬瞬分爆、拳拳气体投、气体投。　——广州　罗景鹏

《勇者斗恶龙Ⅱ》SFC FP=6

迅速挣钱法:当得到金钥匙后,回到出发地罗利西亚城中。打开金色门扉,打死里面的地狱使者,可得到神杖,拿去卖掉可得近一万金币。然后,取得复活咒文,关机再重新进入游戏。再打开那道门,地狱使者还会出现。反复卖掉得来的神杖,可迅速挣到大量金钱。　——吉林大学　郑昆

《F-14 SUPER TURN & BURN》SFC FP=7

选关密码:第二关:NQBJKLFF,第3关:GSZWBFPT,第4关:RRHCZJVM,第5关:BPYXDLNF,第6关:LFMGWTKQ,第7关:PDTBCZNJ,第8关:DKVWGSQK,第9关:GKQEBLCT,第10关:DCMHRPFJ,第11关:WZGNJYZX,第12关:JDZFMLFV,第13关:SPBCTRRG,第14关:SPWVJKDH,第15关:LPKQBPFZ,第16关:TDLJGSHX。

——重庆　魏强

《金鱼注意报》SFC FP=5

观看毕业典礼画面:在各人物出现的画面中(标题未出现前),按住L、R、SELECT不放,顺序按上左下右上左下右上左下右上BXB,便可看到毕业典礼画面。

——广州　郑旺

《侍魂》SFC FP=5

选用天草四郎:在出现TAKARA字样时,顺序按AYXB,成功可听到天草四郎的叫声。之后,在LICENSE或VS模式中选人时,按住L、R两键,便可选用天草四郎。

——广州　郑旺。

《新恐龙战队》SFC FP=7

选关密码:第二关:3847,第三关:5113,第四关:3904,第五关:1970,第六关:8624,第七关2596。
对打密码:0411,1007,1212。　——广州　郑旺

《极上Q版沙罗曼蛇》SFC FP=7

无敌法:游戏暂停,按一下SELECT键,解除暂停后1P便会无敌。重复上述操作可解除无敌。

——广州　郑旺

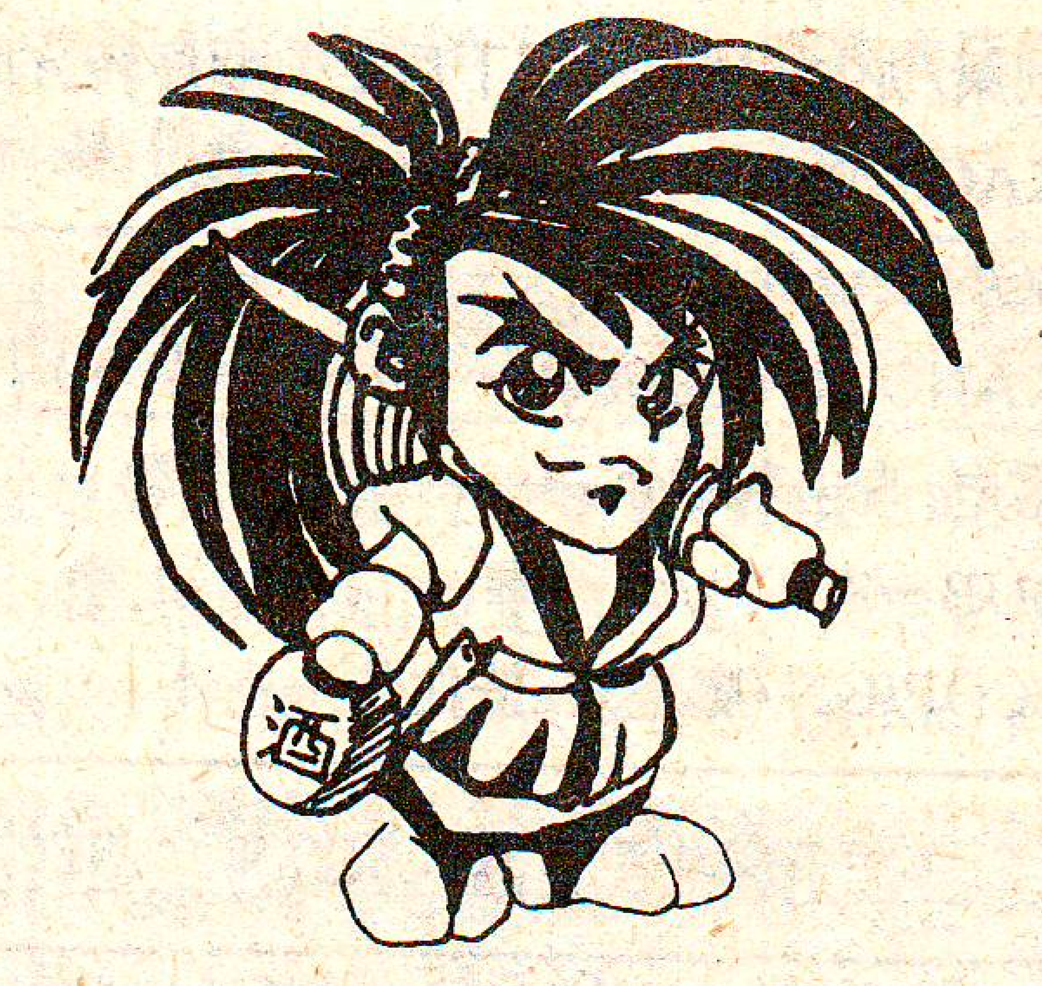
《三国志Ⅳ》SFC FP=7

增加属下武将法:如果玩友自己当君主,则把自己登录的武将之间的年龄差保持在15(16)岁以上,这样小将就可通过血缘关系成为老将们的儿女。在游戏开始时选老将们为属下,并让登录武将登场,则小将们就可在其成年(15岁)之时,加入你的阵营。如果祖孙几代都登场的话,那你的武将数可达几百名,还愁人才短缺吗?　——成都　李庆

闯关族的家



主持人：仔 龙



留言薄

▲95年第3期中登出了2条FP为10的花版秘技，不知是不是阿龙老D吃错药了！竟登出这类浪费地球资源的屁技！——徐剑枫

▲给各位"骗"辑：我是上了你们贼船的PC发烧友。你们宣传平等，高举GAME大旗，诱惑一些难友盲目跟进，继而被套牢。一旦有人上了钩，就露出了丑陋而凶残的真面目，将我们关在一间小小的PC游戏室里，对我们进行无情的折磨。一位名叫刘维佳的难友不堪忍受，提出正式抗议，但从此就没再露面，(估计99.99%已被害！)"是可忍，孰不可忍"！我们决不低头，先暂且装疯卖傻，作一名卧底，等待时机的成熟。俗话说："良禽择木而栖，忠臣择主而侍"。谁要是满足我们的要求，我们就推举他做主骗(编)。谁要是诈降，我们就让他GAME OVER。——PC GAME KILLER小组曾博

▲近几期不知何故，"游戏新闻眼"没了主持人，使人感觉似乎失去了原有的风格。尤其是偏爱某些游戏人物的我们，更觉无聊。娱乐杂志不能总是板着面孔，应有一些调料活跃活跃气氛才好。——董兆立

▲"游戏新闻眼"办得不如从前了，只以几小块补丁说一下市场的大概情况，既不详细又不过瘾，望能恢复昔日的"英雄本色"。——郑州 刘斌

▲致各位热心玩友：自从我的攻关难题在"求贤榜"上登出以后，各地的电玩高手纷纷来信指点迷津，令我深受裨益。但由于来信太多，无法一一回信致谢，今借留言簿向大家说声"多谢了"。——广东 汤怀新

▲玩友俱乐部听着：我几番想加入进来，但都音讯杳无，气恼哇哇哇！！这次如若仍将我的名字置后，我可就要手托炸药包，送你们上天堂！——上海刘嘉(**朋友，请您息怒！玩友俱乐部的来稿堆积如山，目前只登到今年2月份。请耐心排队，谁也不能搞特权，不过女士优先。您没意见吧！恐怖主义活动在全世界都不得人心哟！——编者按**)

▲以前玩游戏全无安全感。如今皈依了Game集中营，安全感算是有了，但仍得搞地下工作。望"Game集中营"成立一个"游戏迷保护协会"，为我们争取正当的Game权，使电玩从"地下工作"转为公开，更"合法化""正常化"。——一个还没有完全发烧的游戏狂人王炜

包打听

Q本人最近买了一盘原装超级街霸(16人，40M)并且附带说明书，而且本人MD也是原装机，但开机准备拼杀时却出现一串洋文：Warning: Developed for use only with PAL and French Secam Mega Drive Systems。怎么也无法玩。请教怎么回事？

——不知所措的玩友胡黎明(昆明)

A这段英文的意思是："警告，此卡仅适用于PAL制和SECAM制式的MD主机的运行"。因你的主机是NTSC制的，所以可能会无法运行此卡。你换个PAL制主机试试怎么样。

Q目前的龙珠系列共有哪些(不分机种？类型？)

A请见本刊"动画·漫画·电子游戏"连载文章第二回：类型以RPG及对战为主。

Q在一本杂志上看到一篇文章称S·RPG为Story RPG(故事RPG)，觉得有些不解，特此请教。

——上海严诩

A这种误解实在不可想象。S·RPG的"S"是"SLG"即"Simulation Game"(模拟仿真类节目)的缩写。S·RPG即是战斗时以SLG形式进行的RPG节目。哪个RPG没有STORY呢？

Q在贵刊的广告中有些同样节目的卡带为什么价格相去甚远？

——浙江郑存慧

A由于进货渠道不同，各店售价不同是有可能的。此外，有些卡有原装和组装之分。所以会差好几百元。

Q卡带价格是以容量而定的吗？为什么市面上有些8M的节目比10M或24M的还贵？

——广州言逸 上海陈曦

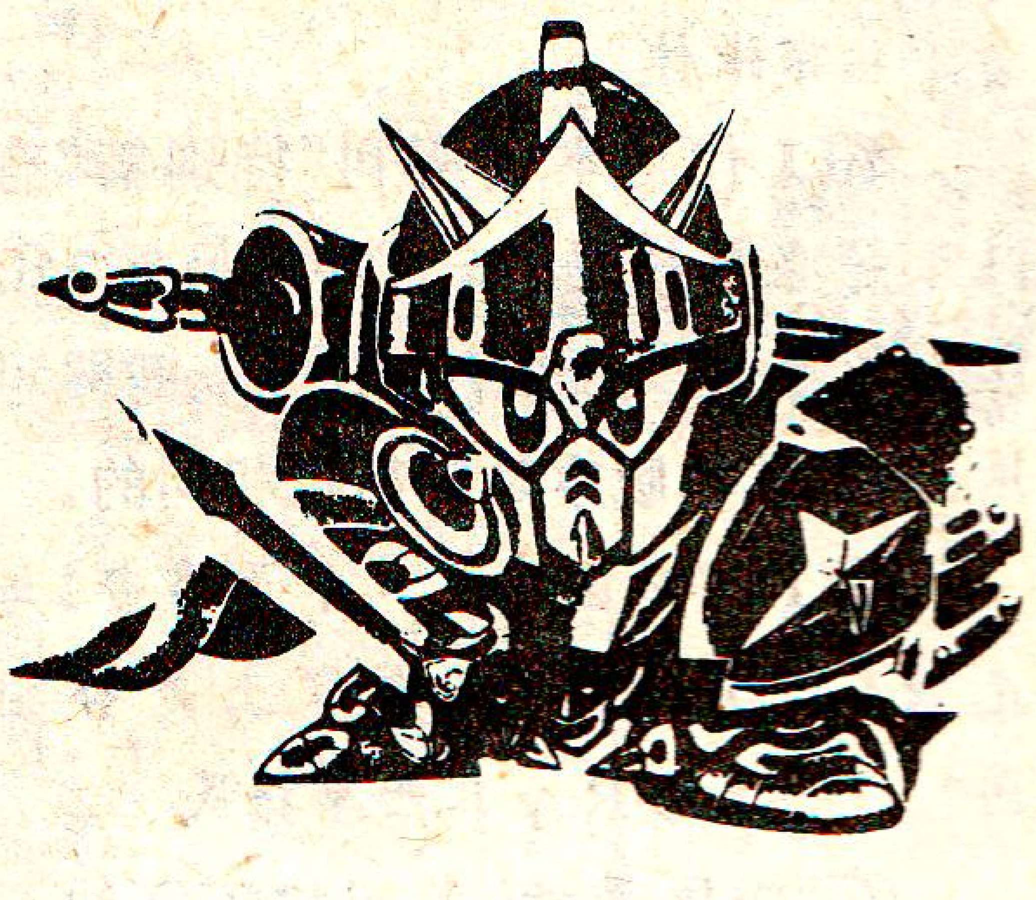
A卡带价格是由新旧、热门程度、容量、类型等各种因素决定的。

Q《秘技天地》中的FP代表什么意思？ ——关刚 王天赐 黄文彬

AFP是愚蠢值(FoolishPoint)，

因为秘技多数就是给不愿认真下功夫的人设计的。FP 值越高就越愚蠢，越低就说明秘技越有价值。

排雷专家



●万方　绰号“冷血动物”，擅长 FC 热血系列，PC－E“美少女梦工厂”等——北京丰台区大红门中学初三①班 100075

●殷涵奇　号称“大富豪”，擅长“MD 皇帝的财宝”“MD 大战略Ⅱ”——江苏苏州市第六中学高一②班 215000

●狂飙组　绰号“霹雳火”等，擅长“水浒传”“吞食天地Ⅱ”“霸王的大陆”等——北京丰台区东高地一中狂飙组甄宇等 100076

●丁宁　绰号“天才”，善玩“圣斗士ⅠⅡ代”“龙珠”系列，“飞龙拳Ⅳ”等。——北京崇文区第十一中学 100062

求疵录

※总第 6 期 P5，热销节目价格表中，左边的“平均价格（无）”应为“元”。——北京万方

※总第 3 期《七龙珠 Z 外传》中有两处错误：其一，要想得到进入黑暗基地的珍珠，应该到海马人那里去，而不是去外星人那里；其二，黑暗基地中四人卫兵的战斗力都是 8000 而不是 800。总第 7 期“求疵录”中所讲《七龙珠 Z 外传》特兰克斯绝招瞬瞬气体投属于印刷上的错误，应改变拳拳气体投。一错再错，真不应该！——哈尔滨肖楠　肖兵

※《GAME 集中营》总第 9 期的“游戏进化论”第二讲《解析度与颜色》一文中，说：“任天堂 8 位机总共可以有 52 种颜色，……在同一画面中能出现的只有 52 色中的任意 8 色。我们称之为‘同显 8 色’……”，但据我所知，FC 的同显色数应为背景色为 12 色，活动角色为 13 色。我觉得既然要教人“进化”，就应该自己首先搞清楚。——北京张莱

※某电子游戏杂志载文称 S·RPG 是 Story RPG，其实意思应是模拟 RPG。——上海杨平

※94 年第 2 期 P60 有一句话“为什么厂家如些不负责”应为“此”，第 3 期 P18“图中文字说明”中“人”一栏，“他可复活改击你”应为“攻”。P27“史诗般的超大型PRG”应为 RPG。——南京王柔刚

※“精华对战游戏出招攻略特辑”中的“龙虎拳Ⅱ”上的共通技少了一招“弹起”，即被对手抓住摔出去时按任一键，(但只能按一下，多了反而没有用)可以把伤害减到最小。另外塔库马的“翔乱脚”印错了，正确方法应为→↘↓↙←脚。——董兆立

※95 年第 1 期《诸葛孔明传》中过版宝物里“百万支箭”应在襄阳城大殿皇位旁边找到，而书上说在襄阳城大殿地下秘室内得到。——北京蒋毅孟明

※95 年第 1 期 P38《吞Ⅱ》指令和道具中日文对照出场人物介绍中少了关兴和关索。——北京阿勇

※95 年第 3 期 P68 赌城的照片放倒了，还有一期把“梦幻之星Ⅳ”的照片放倒了，害得我打爆了机也未见着。——苏州钱巍

※94 年第 4 期 P34“第三次世界大战”的类型“SLG”误印成“SCG”，“摔角霸王”厂家“CAPCOM”误印成“CAPCAM”。——王技

※95 年第 3 期 P60 秘技中“勇者斗亚恶龙ⅡFC”不知为何卡带，亚字是否应去掉。——黑龙江刘大鹏

求贤榜

●请问《幽游白书》(FC)对战式所有人物的必杀技及别的一些秘诀。——李伟　北京丰台区五里店 210 号

●请教《水浒传》、《大航海时代》和《皇家血脉》的攻略。——杜洵吴　上海第二医科大学 11 号信箱 200025

●《幽游白书——魔强统一战》(MD)中浦饭幽助的灵光弹、幻海的灵光镜、户愚吕(弟)的灵光弹怎么发？——黄华　上海长宁区玉屏南路 113 弄 13 号 304 室 200051

●《雷电》第 9 关、《Sonic Ⅲ》第 4 关游乐场一个上下移动的平台如何过？《大战略》如何使对方“电脑控制”快点结束？——赵昌盛　湖北宜昌夷陵路 91 号市煤建公司 443000

●《大航海时代》(FC)主人公对国家的忠诚度达到了 50000，为什么评不上爵位？——邹京海南京下关区热河南路 76 号 2 幢 401 室 210011

●《封神榜》如何从文殊天尊处取得遁龙桩并打败四恶人？——程亮　贵阳遵义巷 207 号 12 座 550002

●超任《龙之战士》在找到第 3 个人物森林之子古利安后如何找到第 4 个人物盗贼？如何启动大机器人？——马苏　陕西省户县余下镇惠安中学高一 710302

●MD《伊苏国Ⅲ》如何打败最后的大魔王？MD《BLUE ALMAMAC》(浪漫创世纪)第 5 关如何使第 6 位同伴加入队伍，如何得到其特有武器フレマンリング？——林新相　大连艺术研究所 116001

●《勇Ⅴ》的“幽灵堡”怎么过？——王喆　吉林省松源市长山热电厂子弟学校中学部三年级三班 131109

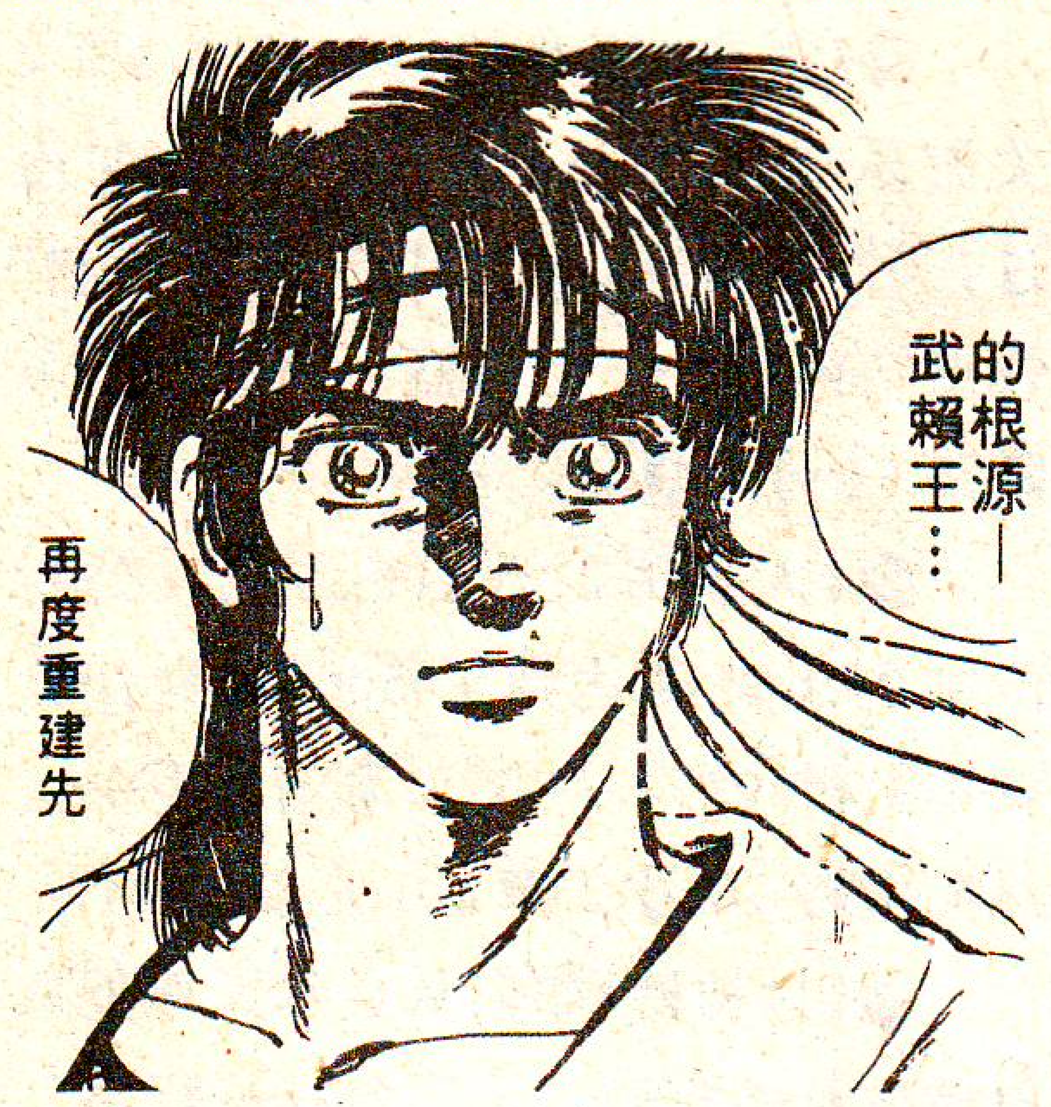
●《魂斗罗》能否进入水下八关？《圣斗士Ⅰ》打完四大黑暗斗士和一辉，怎样才能打白银斗士？五老峰两个洞究竟有什么用？——郑凯　辽宁鞍

山三十五中初三③114001

●《女神转生》男主角取得的各种工具如何使用，有没有该游戏的全部地图？各种“魔法”的中文名称是什么？《圣火徽章外传》中的“龙盾”除了第一章杀死“杜角”外有没有其他方法，第4章大森林中到底有几样宝物？……？——河洪堃　四川成都四川链条厂 610081

(**声明**：所有求龙珠系列、三国系列之贤者，请直接找本刊前面各期的排雷专家，恕不在此登出！——编者)

龙哥热线



Q关于FC分插的问题①有一种FC一接二“多人手柄”怎样使用？②FC有什么三打或四打节目？——北京林立　李勇军　赵宏宇

A①将手柄接在主机的外接插口上即可，但因线路问题，多数手柄接上后变成外接1P＝3P，而外接2P＝原2P的现象因而只能“三打”。②如“热血”系列的很多节目。

Q如何消除SLG节目的进度而节省电池？——钟弛　西安韩隽

A不论记忆区内有无记录，卡中电池消耗都是很小的。但若因其他缘故则有两种方法：1. 存入新的进度；2. 看看卡本身程式有无删除进度的指令(通常RPG都有而SLG不多)。

Q我的《三国Ⅲ》(MD)不知为何总会丢失进度？是与主机有关，还是卡带问题？——上海蔡榕

A一般说来与主机没有关系。很可能是组装卡的记忆区质量不过关。

Q次世代主机都是CD媒体，可以互换或与电脑通用CD软件吗？——安徽CONT

A不行。各种CD节目均对应各自主机，也无法直接与电脑互换(如3DO也必须加装特定外设才行)

Q次世代机有没有制式问题？与超任世嘉的主要区别何在？——南京RUN、XYZ、广州罗嘉贤

A次世代主要的制式均为NTSC制。次世代主机与十六位机主要差异在于运算速度和处理能力，即CPU的等级不同，自然软件的质量效果也将达到较高水准。

Q在“世嘉超任比较”中称MD是准32位，到底是16位还是32位。——辽宁郑凯　上海俞铁

A MD是16位机，不是32位机。

Q SAVE管理是RPG·SLG独有的系统吗？为什么现在有些球类等游戏也有存储？3DO的侍魂也有记录？——湖南胡安庆　北京刘谨

A因为现在许多体育游戏均有联赛模式，游戏总时间很长，故要有存储系统。3DO侍魂的280K DATA是最高分的记录。

Q《太空战士Ⅵ》的主角之一，武士加源的第8级必杀剑怎样修得？在后期若让加源在多马城住宿，会发生被精灵带走的事件，该如何解决？魔导之塔的首脑如何战胜？——天津任崧　上海林平

A前两个问题可以一并作答：在多马城寻找失散的加源与梦之三兄弟对决时用次元魔法可快速取胜。从梦之世界救出加源后，加源就可以斩断迷惘，悟得最强的必杀剑。而魔导之塔的首脑只要有反射魔法的装饰品在身，就可以等着他攻击反射到自己身上，若用魔法攻击时则尽量不要用带有明显属性的法术。

Q街霸ⅡX中豪鬼的阿修罗闪空怎样使用？——武汉陈希　上海王湛

A输入→↓↘或←↓↙加三个键同时按下。

Q MD《饿狼Ⅱ》中有好几个超必杀技与贵刊95第3期上的攻略中所登出的不同，且输入指令后只用一个钮就可以发出，为什么？——上海何勇　北京张林

AⅡ代与本刊所刊“特别篇”有几个超必杀技是不一样的，另外MD版对出招做了简化，只用一个键即可用出，在其他版本是与街机相同的。

Q FC《三国志Ⅲ·中原霸者》与光荣《三国志Ⅲ》在内容上是否相同？——上海Roy 广西李振民

A“中原霸者”是NAMCO的三国志，是Ⅰ代而非Ⅲ代。关于介绍请见本刊95年初的杂志。

Q《太空战士Ⅵ》中：马修的必杀技为什么用不出来？(江苏孙建栋　上海梁松)、魔导之塔可否不去？(北京黄清谊)有没有办法让创世魔法只攻击敌人？若将全部八龙打倒会有什么不同？——辽宁李吉　江苏严明

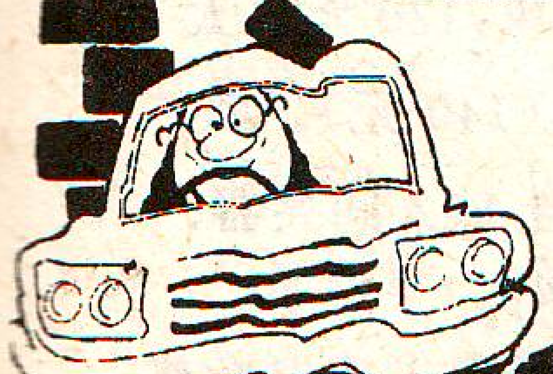
A①选择“必杀技”一项之后，当光标指向马修时输入指令，最后按A即可，他修得的必杀技可以在移动时的菜单里看到。②可以不去。③据我们所知还没有。④若全部打倒八龙可以得到一块魔石(使用最强的全体攻击，会攻击己方)。

Q我在街机上见过一台“SUPER STREET FIGHER Ⅱ TURBO”与SSFⅡX一样，是否就是后者的美版？另外，SF中RYU是否应为“隆”，KEN应为“健”而非“肯”？另希望介绍CAPCOM“恶魔战士”。——上海Demilri

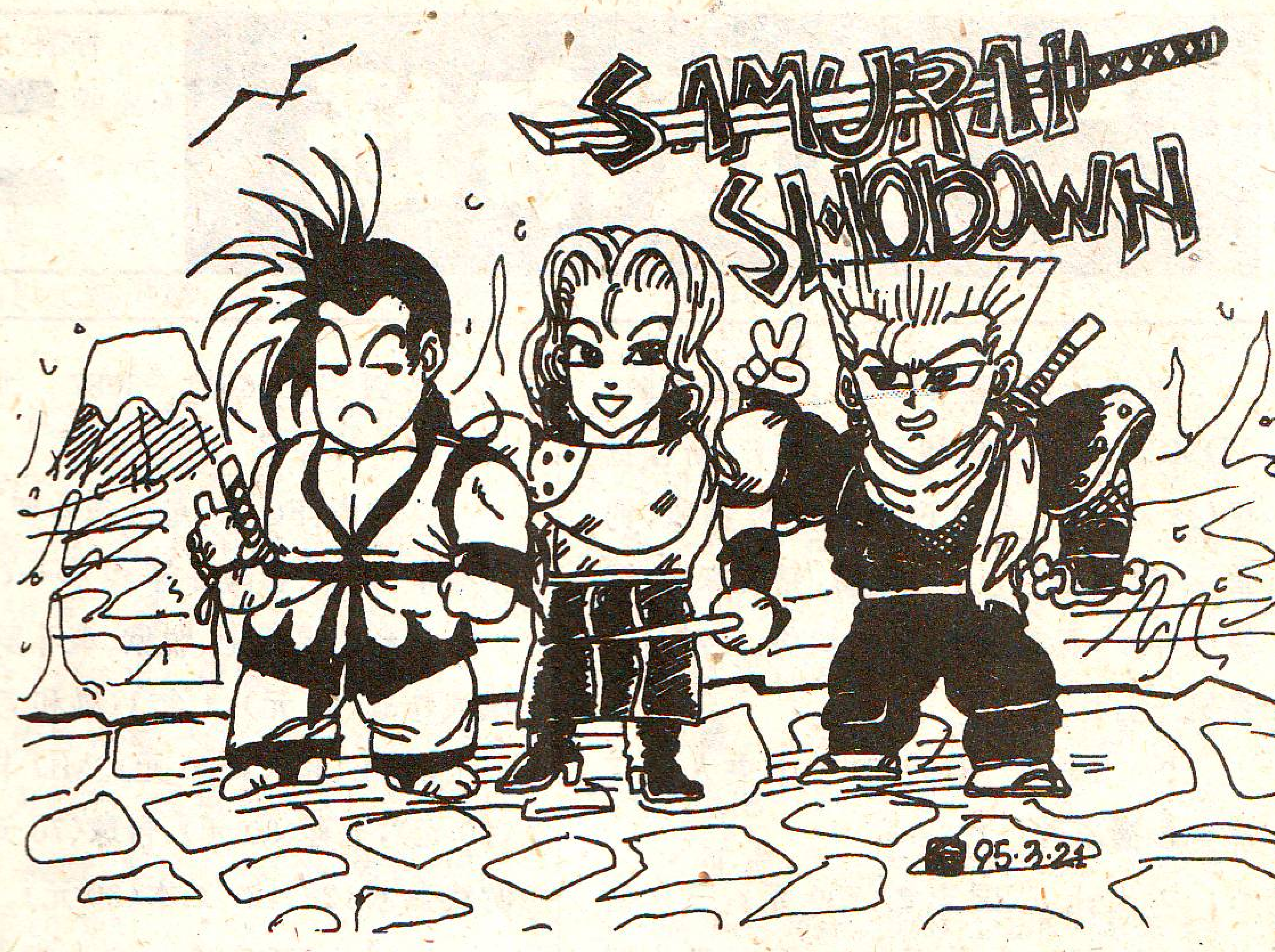
A①是。②RYU的确是“隆”，而KEN在日文中是ケン，译成“健”或“肯”均可。③有机会将会介绍。

大墙画廊

第4期



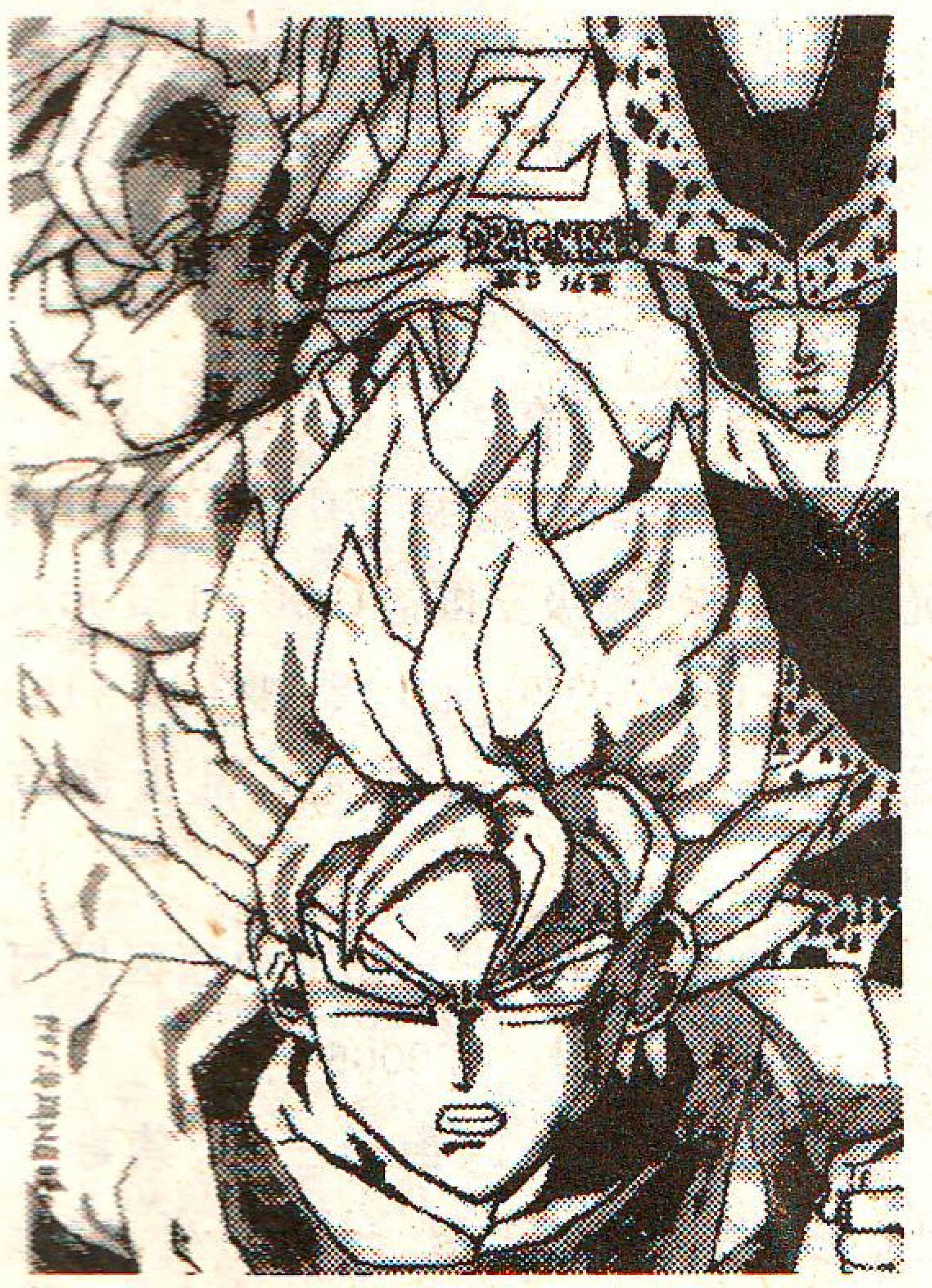
1. 来稿请画成黑白稿。2. 不要画得过细。3. 按规定尺寸作画，尽量用竖构图。4. 有创意的作品优先考虑，不要临摹。5. 每张稿件背面均需贴上填写的表格(复制也可)。 ——编者



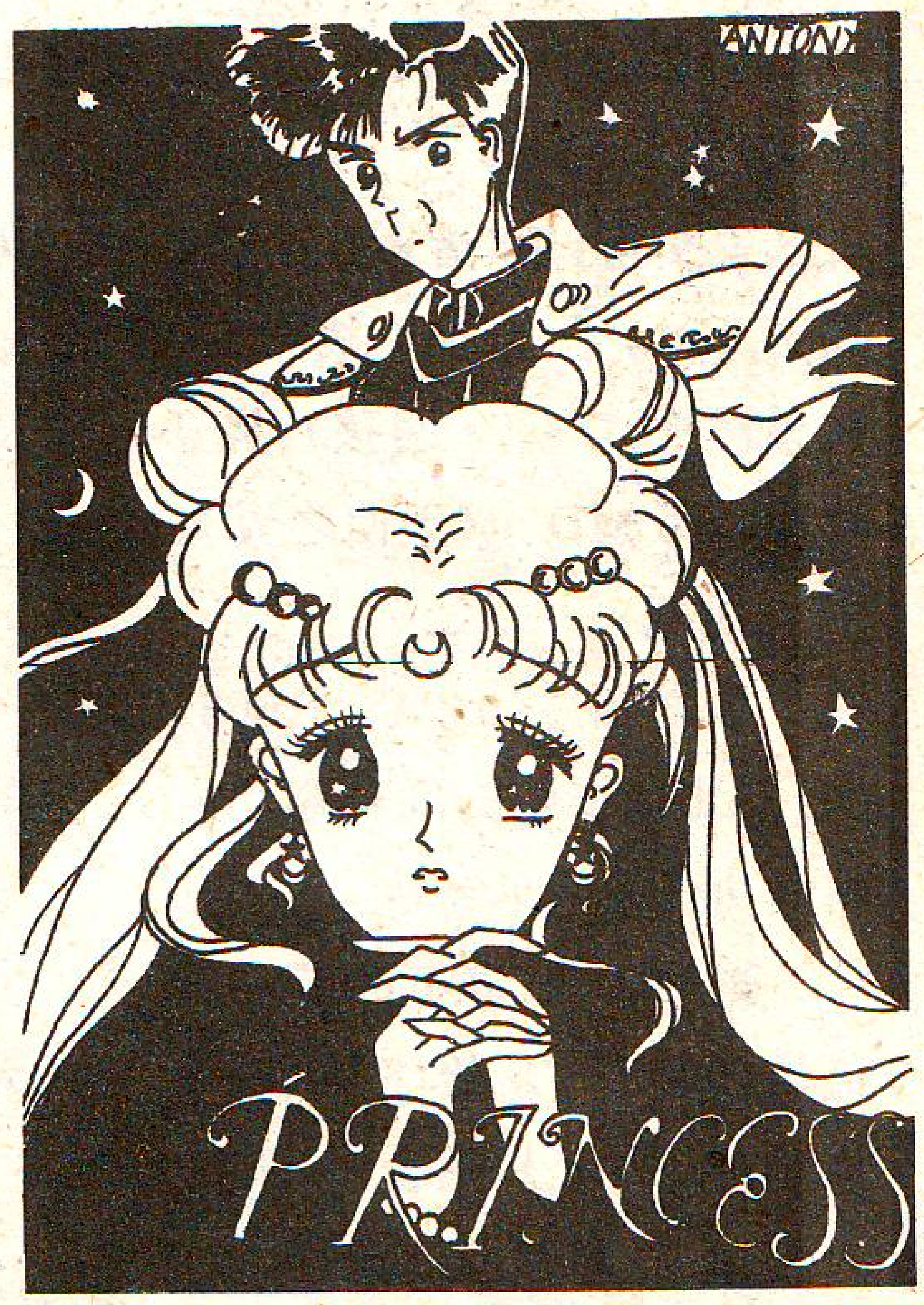
▶侍魂 郑州 李淙



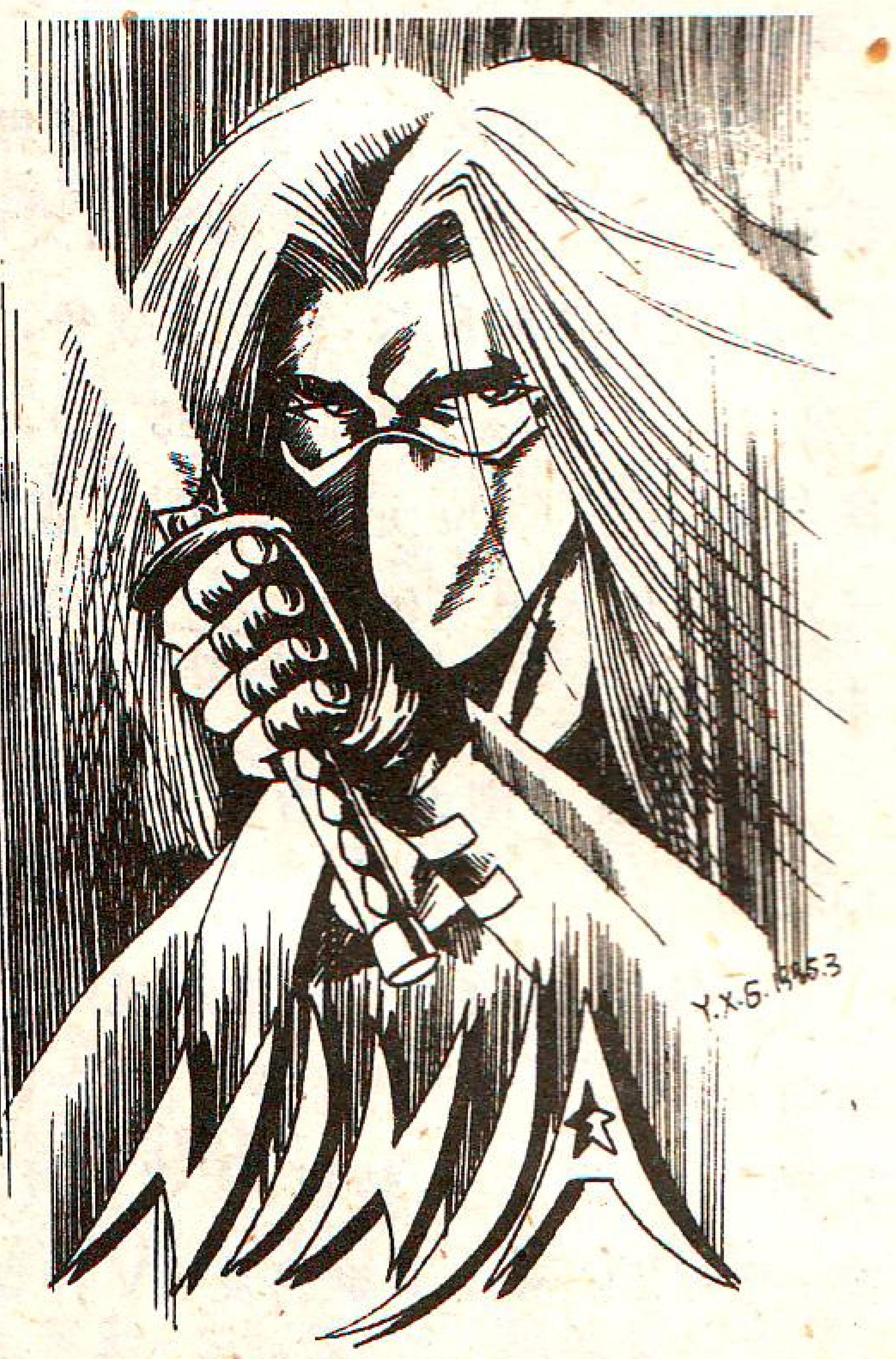
▶侍魂 北京 杨超



▶龙珠 西安 赵星



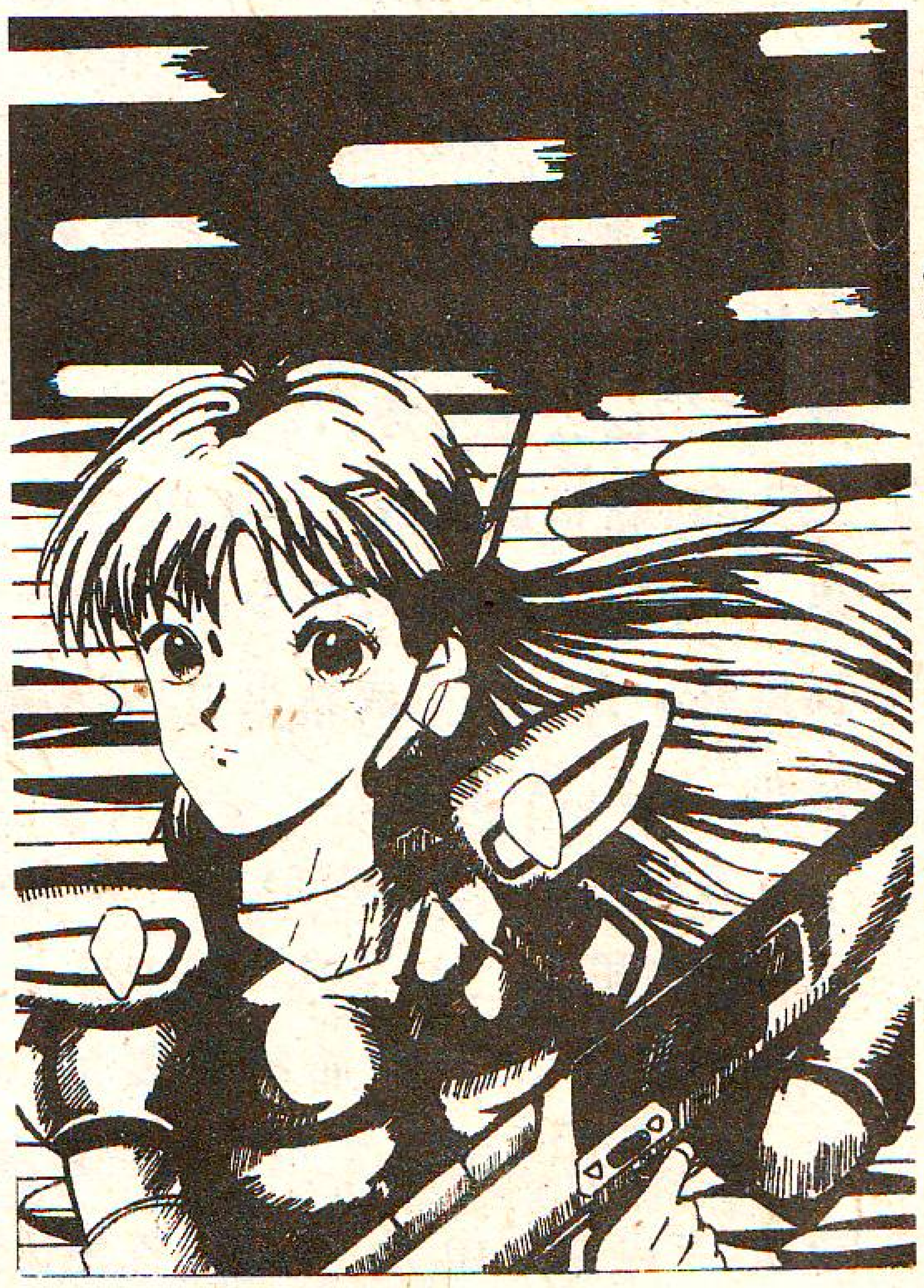
▶美少女战士 内江 刘隆瑰



▶忍者战士 昆明 杨雪果



▶貂蝉 南京 郝童(女)



▶星球女战士 大连 刘桂伟

二手货市场 二手货市场

※出让:世嘉 CD 盘:庆应游击队,TOMCAT(真人机战)。世嘉卡:新创世纪(原装,有卡盒及说明),碎裂爆风,钓鱼王,碧血长空,16 人街霸,究极麻雀,超级魂斗罗,黑暗战士,御封战将。转售:世嘉机一台。

杨 BP:1278197801 中央人民广播电台播出部 100866

※出让:三国志Ⅲ(200 元),三人格斗组(50 元),太平记(100 元),魂斗罗(100 元),二合一(饿狼传说、魔王连狮子,80 元)。

沈骁幼 4030313 上海市徐汇区清真路 100 弄 47 号 200032

※交换:用《诸葛孔明传》交换《太空战士Ⅱ》,4 合 1(捍卫战士Ⅱ、冒险岛Ⅲ、快乐洋枪、D·J·男孩),换任一种 RPG 游戏。用 MD 卡《天使之翼Ⅲ》换任一种 RPG 游戏。

季岩峰 (010)8231668(9:00—16:00) 北京市朝阳区安翔北里 11 号院麦威气功咨询部单畅转

※MD 卡:群英列传(100 元),世界英雄(90 元),超级飞狼(80 元),真人模拟枪战(90 元),四合一(天使之翼Ⅲ、真人网球、巴塞罗那奥运会、世界足球,100 元),或以上五个节目交换太阁立志或提督的决断(有说明)。

张懿 2743109 上海市长宁路 1565 弄 15 号 200051

※交换或转售:7 合 1(怪鸭家族、小熊华士比、米老鼠、机械战器Ⅲ、响尾蛇、魔法宝石、公路追逐),2 合 1(Q 版格斗三人组、新松鼠大战Ⅰ),4 合 1(雪山兄弟、快打旋风、惑星戒严令、终结者)。交换世嘉一台(六、七成新也可)或世嘉卡、格斗三人组、双截龙Ⅱ。

于晨 (0315)3276417 唐山市路北区河茵里 11—2—201 063020

※出让:FC 卡:希特勒复活(八成新,100 元),三国志Ⅲ——中原霸者(九成新,有电池,140 元)。征求:各种任天堂七龙珠卡。

吴剑 7016611—3087 北京市天坛医院一排 4 号 100050

※转售:FC 卡:星际魂斗罗、野狼、中东战争、坦克、冒险岛等 42 合一(100 元),4 合 1(超惑星战记、脱狱、魂斗罗六代、松鼠大作战,80 元),4 合 1(猫和老鼠、禁毒卫士、斧王、超人,120 元)。MD 卡:超音鼠(70 元),七喜(80 元),台球(70 元)。星际游戏杂志 126、127 二本(30 元)。

周滔 6624100·46 上海市延长西路 1221 弄 2 号 503 室 200065

※出让:MD 卡:美国队长,落日骑士,兽王记,FIREMUSTANG(原装,每盘 50 元),或与玩友交换一些打斗游戏。

池培杰 5011837 北京市朝阳区呼家楼北街 6 号楼 5—7 室

※征求:世嘉机一台(无损,400—500 元)。世嘉卡:超级三国志(100—120 元)。FC 卡:超级三国志(100—120 元),水浒传(100—120 元),赌神(80—100 元),七龙珠Ⅱ、Ⅲ(100 元),乱世群英(100 元)。

汤晓明 河南省郑州市中原区颖河路 119 楼付 12 号 450006

※出让:7 合 1(街霸三代、禁毒卫士、无赖战士、米老鼠、玛丽医生、眼镜蛇、街霸四代,50 元),6 合 1(立体小精灵、蝙蝠·闪电侠、眼镜蛇、三目童子、五人街霸、无赖战士,60 元),20 合 1(10 元)。求购:FC:三国志Ⅲ(八成新,100 元,带中文说明书)。

陈守逸 021—9727192 上海青浦县城东新村 97 号 201 室 201700

※转售:任天堂红白机一套。FC 卡:四合一(九人街霸、野战排、烈火三代、争霸),鳄鱼先生,四人街霸,40 合 1(圣斗士星矢、脱狱、野狼行动、鸟人战队、中东大战、激龟忍者、机械战警Ⅱ等),圣火烈传(共计 350 元以上)。

陈露 杭州市南山路 184 号 302 室 310002

※出让:MD 卡:2 合 1(三国志列传、三国志Ⅱ,180 元),格斗三人组(50 元),2 合 1(世界末日、沙漠暴风,120 元),太平记(100 元),世界英雄(140 元)。FC 卡:三国志Ⅱ(100 元),3 合 1(人间兵器、空中魂斗罗、激龟Ⅱ,80 元)。

骆杭 BP:5105588—80325 杭州市凤起路 64 号 310003

※出让:任天堂卡:4 合 1(大力工头、超人、龙之忍者、格斗三人组),单卡:特殊部队。征求:任天堂卡:热血足球(30—40 元),世嘉机一台(150—250)。

程铮、赵玉昆 8876261—4603 北京市石景山区衙门口村西街 62 号 100043

※出让:世嘉卡:太空哈里(三维立体)。任天堂卡:三国志——赤壁之战(全新),4 合 1(机械战警Ⅲ、战斗边缘、宝藏、风速英雄,全新),4 合 1(九人街霸、列火Ⅲ、争霸、野战排,九成新),双截龙Ⅰ,8 合 1(魂斗罗、花式撞球、1944、魔界村、绿色兵团、赤色要塞、荒野大镖客、沙罗曼蛇),9 合 1(猫和老鼠、烈火、忍者龙剑传Ⅲ)。

黄宇恒 陕西省宝鸡石油钢管厂物资供应公司 721008

※转售:勇者斗恶龙Ⅰ、Ⅱ(中文彩色说明书)。求购:FC 龙珠系列,三国志Ⅰ、Ⅲ,吞食天地Ⅱ(中文版)

张远 甘肃兰州市 151 信箱 50 分箱(高中部) 730065

※出让:世嘉卡:2 合 1(大魔界村、孔雀王Ⅱ),世界末日(空魂),四天明王(均 55 元),美国队长,亚生命战争,空牙(均 75 元),音速小子二代(85 元),米老鼠与唐老鸭(100 元),恐龙大战(105 元),格斗四人组三代(140 元),4 合 1(格斗三人组等)。

黄群根 湖北大冶市 208 信箱 435100

※转售:东洋牌八位游戏机一台(八成新,带 6 合 1 卡(黑猫警长、米老鼠、世界杯足球、奥运会、转棋、太空大战),共 250 元)。FC 卡:AV 麻将及 AV 扑克(均 70 元)。求购:六按钮世嘉机一台(无损,

100%兼容，300元)。

辛宁　BP:5258866 呼 9766　北京8502信箱1分箱　100015

※求购：无故障旧世嘉五代机＋磁碟机(16M)一套，世嘉游戏磁碟。

洪钢　(0316)2014031 转 2234　河北省廊坊市农业部乡企学院26号信箱　102849

※转售：一台金钥匙学习机(有音像教学和游戏功能，750元)，一台FC游戏机(80元)，3合1(成龙之龙、双金龙Ⅲ、坦克)，九人街霸(以上均为九成新，50元)。求购：MD摇杆一只，FC三国志Ⅱ——霸王的大陆(60元)，一些没有的MD及FC卡(最好龙珠系列)。

李鹏　(0451)4220740　黑龙江省哈尔滨市南岗区萧红中学一年十二班　150001

※征求：MD卡：七龙珠——武勇烈传(80元)，大战略(100元)，光明与黑暗Ⅰ(70元)，音速刺猬Ⅰ(60元)，战斧Ⅱ(50元)，梦幻之星Ⅱ(90元)，史丁比的大发明(60元)，唐老鸭(40元)，海豚冒险Ⅰ(60元)，凯撒大帝Ⅰ(50元)，麦当劳之财富冒险(60元)。

孙宇　北京市海淀区明光北里13号楼1307号

※转售：幽游白书——魔强统一战(24M，180元)，真人快打Ⅱ(24M，200元)。

李佳　北京市阜成路学校高一(2)班 100037

※交换：以西部牛仔和魔鬼终结者两盘MD卡换MD究极麻雀。求购：MD立体声视频线一根(10元)，MD单发键手柄一对(30元)。

杨柳　辽宁省鞍山市铁西区六道街167—9　114014

※出让或交换："挑战者"学习机一台，九成新，配件齐全，有全国联保卡，配18合1学习卡，有说明书，可接录音机进行存贮和声像教学，另外赠送四盘声像磁带和一只光电枪(450元)。求购：世嘉16位游戏机一台，要求有A、B、C、X、Y、Z双手柄。

严善文　(0553)3841541　安徽省芜湖市第四塑料厂　241000

※求购：八位机卡：三国志Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ，大富翁，大航海时代，超级航空大亨，赌城。出让：赌神4合1(180元)，格斗三人组(100元)，烈火Ⅱ2合1(110元)，闪电侠4合1(157元)，恐龙4合1(140元)，足、篮球4合1(165元)，乌兹Ⅱ4合1(159元)，以上均全新。金字塔学习机全新570元。

王晶　武汉市青山区长轮青山船厂子弟中学初一(三)　430082

※转售：FC卡：捍卫战士Ⅲ和美人鱼2合1(50元)，高K金卡35合1(30元)，166合1(50元)，超级魂斗罗Ⅱ(30元)。求购：原装世嘉一台(600—700元)。世嘉卡真人快打，武勇列传(100—150元)。转售：超任、MD、GB、GG、街机、FC等的秘技书(9元)。

李之凡　(0871)8189572—2016　云南昆明市虹山南路1号昆明军分区司令部李昭华转　650033

※转售：FC：圣火降魔录(附说明书，100元)，七龙珠外传(100元)，封神榜(附说明书115元)，半熟英雄(文字型，115元)，圣斗士50元，3合1(激龟Ⅱ、人间兵器、空中魂斗罗，55元)，也可交换。

李锴　上海市虹口区唐山路725弄47号　200082

※出让：台产世嘉机，九成新，带光荣三国志Ⅰ＋Ⅱ、十二人街霸、追踪Ⅱ代＋机车大赛、荒野大镖客＋快打拳头、蓝霹雳＋冲破火风、战斧Ⅲ、武勇列传，共1000元，或换录像机。SB486换黑白电视机。8位终结换二百元，配卡6合1，39合一，4合1等。

郑庚林　广西苍梧梨埠旧街80号　543114

※转售：任天堂八位机一台(五成新，60元)，七龙珠一代、二代合卡(90元)，龙珠外传(90元)，圣火徽章外传(九成新，有说明书，110元)。

孙立　4354441　上海市闵行区南北大街122弄38支弄3号　200240

※出让：MD卡：2合1(兰博、火激，150元)。征求：MD卡：三国志Ⅲ，可用上述2合1换。

蒋栋　(0771)4832772　广西南宁江南路66号　530031

※出让：原装日版超级任天堂主机一台(双手柄，AV线)，超任24M磁碟机一台，共售1780元。另送超任卡街霸Ⅴ一盒，80张超任节目磁碟(以射击、动作、运动类为主)，手柄加长线一条。

刘毅　5861747　广西南宁市建政路3号　530023

※出让：世嘉卡：侍魂(160元)，七龙珠(120元)，银河快枪手(130元)，战斧Ⅲ(70元)，饿狼传说(140元)，真人快打Ⅱ(160元)，世界末日(100元)，格斗四人组Ⅱ(100元)、Ⅲ(150元)，PCLSEMAN(130元)。征求：小教授专用CD及光盘或世嘉CD。

张豫　6379129—2253　北京朝阳区东三里屯中14楼地下室4号　100027

※征求：FC：大航海时代，三国志——霸王的大陆，诸葛孔明传(每盘100元)，最好有说明，并愿以原价以上价格收购SLG及RPG游戏攻略本。

李均慰　武汉市葛倍化工厂子弟中学初二(四)班　430078

※交换：PC：轩辕剑Ⅱ，美少女梦工场Ⅱ，魔法门Ⅲ，三国志Ⅱ、Ⅲ，黑暗之蛊，苍狼与白鹿，94世界杯，F117，七喜小子，快打至尊，doon Ⅱ，乌兹，鬼屋魔影Ⅱ，各种棋类，3D Walf，禁忌游戏，大富翁Ⅱ。欲换：卡曼契，创世纪，福尔摩斯等新游戏。转让：挑战者学习机486型。

许斌　0731—2292612　长沙市八一西路76号省药检所　410001

※转售：FC卡：55合1(勇士们、究极虎1—5关、银河号1—10关、特殊部队、赤色要塞等)，4合1(战斧、蒙面人、小白兔等)，4合1(太阳舰队、银河武士、热血新纪缘Ⅱ、SD快打)，6合1(魔法总动员、魔鬼司令、双蛇城等)，霸王大陆，赌神，七龙珠Ⅳ，小霸王游戏机一台，外加枪一支，九成新，共计1200—1300元。

陈健　2545431—510　北京市海淀区中关园506楼502室　100871

※出售：FC卡：8合1(魂斗罗、赤色要塞、沙罗曼蛇、绿色兵团、花式撞球、荒野大镖客、1944、魔界村，80元)，中原霸者(附说明，150元)，勇者Ⅰ、Ⅱ(附说明，各120元)，百眼巨神(原装，50元)。交换勇者Ⅲ、Ⅳ，热血格斗传说。求购：世嘉原装一台配电源手柄(400元)及MD卡(40—100元)。

段杰　湖南常德市城北庆丰(会)一43栋10组2号　415000

腾奔游戏

本店经营世嘉游戏机和百余种世嘉游戏卡及各种中高档游戏机，并且还有几千种电脑游戏供您选择。

暑期已至，为让朋友们玩到更多的世嘉游戏节目，本店推出特别借卡证，各位即可少花钱，又可多玩节目，丰富暑期娱乐活动。

本店以优质的售前及售后服务等待朋友们的光临！

凡于本店购买世嘉机的朋友，本店都可赠送一盘游戏卡，价格合理。

地址：北京东城区沙滩北河沿丙 18 号
（沙滩十字路口往南 50m 处）
电话：(010)5245414 寻呼机：3049988 呼 9291 联系人：李迎辉

（原西单缸瓦市游戏世家现改为腾奔游戏，业务照常不变。）

价格？ 售后服务？
低！ 放心！

土星（带节目）4？00 元　PS（带节目）4？00 元
3DO（三洋）3？00 元　3DO（松下）3？00 元
NEO・GEO—CD　3？00 元　超任（原装美、日版）1？？？元
UFO 磁碟机　1？？？元　龙Ⅱ磁碟机　1？？？元
世家 MD 外型（台产、国产）580 元
世家 MDⅡ外型（台产、国产）680 元
注意：本店从即日起增加批发业务，如想批发的朋友请来电话询问。

欢迎朋友们来函索价目表！

今明电子电器专门店

地址：湖南省长沙市韶山路 41 号北侧 7 号
热线电话：0731—5461253　邮编：410011

上海 **GAME 大本营** 上海

批发价供应各类中高档多媒体游戏娱乐系统及其附属产品

主营产品		附属产品
超任(美版)	980 元	超任手柄、双线火牛
博士Ⅵ	1600 元	专用扩充块，制转器
UFO 34M	1960 元	3 寸碟片
超任光碟机	2200 元	超任游戏节目光碟
GAME BOY	400 元	GB 放大镜 电源 卡
SEGA(台湾)	510 元	(9V)电源

本专门店除了提供以上产品外，还有最新的超任节目百余种，世嘉卡可供选购，并现货供应 SEGA 土星 VCD、USA 赛车方向盘、3DO VCD、光线枪等。娱乐场所更新设备更可享受优惠。欢迎各省市的电玩迷前来选购和邮购。

高档机产品		附属产品
土星	4350 元	USA 赛车、翼龙、闪烁突击等
索尼(PS)	4500 元	铁拳、斗神传等
松下(3DO)	3650 元	百余种节目(可出租，旧换新)

联系人：李先生　TEL：(021)2136245　BP：4811800＊15807
专门店地址：上海静安区镇宁路 452 号　邮编：200040

小天才集团公司

GENTRY® 名流 小天才®

95 年隆重推出“小天才 16 位超任兼容游戏机”，除可运行超任各款游戏卡匣外，更可接驳磁碟机玩游戏。率先推出 PAL 制，N 制 16 位主机，使国内用户无须再为制式而烦恼。另 PAL 制主机可随意转换 50HZ 及 60HZ。

* 名流小天才 16 位超任兼容机，诚征各地经销商。800 元/台（含邮资）。
* 游戏磁碟暑期特惠邮购人士　9 元/片，6 月 15 日后生效，邮戳为凭，1 至 8 片邮资均为 15 元。
* 首批 32M 超霸小天才磁碟机，优惠价发售邮购人士，限购 100 台售完即止，2080/台（含邮资）
* 适合 8 位机用户之卡拉 OK 卡匣，内存 56 首歌曲，附麦克风一支，可合唱，220 元/台。（含邮资）
* 独门版权，适用世嘉系统“锄大 D”游戏。牌局千变万化，其乐无穷，265 元。（含邮资）

欢迎加入超任的大潮流

据本部专家调查分析，96 年每 10 万人中每年有 9000 台的需求。小天才集团公司 95 年初在中国推出 16 位超任兼容机，主件全部进口，再由广东佛山兴阳电子厂组装及售后服务，产品三包，商标权，版权，专利全部合法，店家可放心进货，消费者可放心使用，本集团一直以来的优良营销方法之一，是产品调价时所有直接购货的存货，可获全部补价，店家可不必害怕入货跌价或入了充装货。

另本集团将会陆续推出新产品，包括“小天才”磁碟机（暂保密）以及 8 月推出的“小天才影音家”多媒体影音光碟机。

欢迎邮购！诚征经销或该市总经销！

4M 磁碟（1 片）

4001	玛莉世界
4002	零式赛车
4005	宇宙巡航机
4027	流氓战士
4028	高速赛车
4034	超级保龄球
4065	正宗大富翁
4077	模拟飞行
4092	赤色十月
4144	美女拼图

12M 磁碟（1 片）

12001	飞龙之拳 S
12008	三国志 Ⅲ
12092	音速超人 Ⅱ
12098	项刘记
12147	G・P・I 赛车

8M 磁碟（1 片）

8007	澳洲高尔夫
8023	超级魔界村
8189	真人麻雀
8196	奇奇怪界
8276	梦幻篮球
8536	上海麻雀 Ⅲ

10M 磁碟（1 片）

10007	音速战机
10012	原子小飞侠
10016	洛克人足球
10018	Q 版方块

16M 磁碟（2 片）

16001	街霸
16017	侏罗纪公园
16018	激斗士摔角
16035	空中禁区
16113	电精
16136	新科学怪人

24M 磁碟（3 片）

24002	饿狼 Ⅱ
24003	北斗之拳 7
24008	乱马½ Ⅲ
24011	世界英雄 Ⅱ
24020	豪血寺
24034	粘土战士 Ⅲ
24034	男儿当入樽 Ⅱ
24043	实况棒球 Ⅱ

32M 磁碟（4 片）

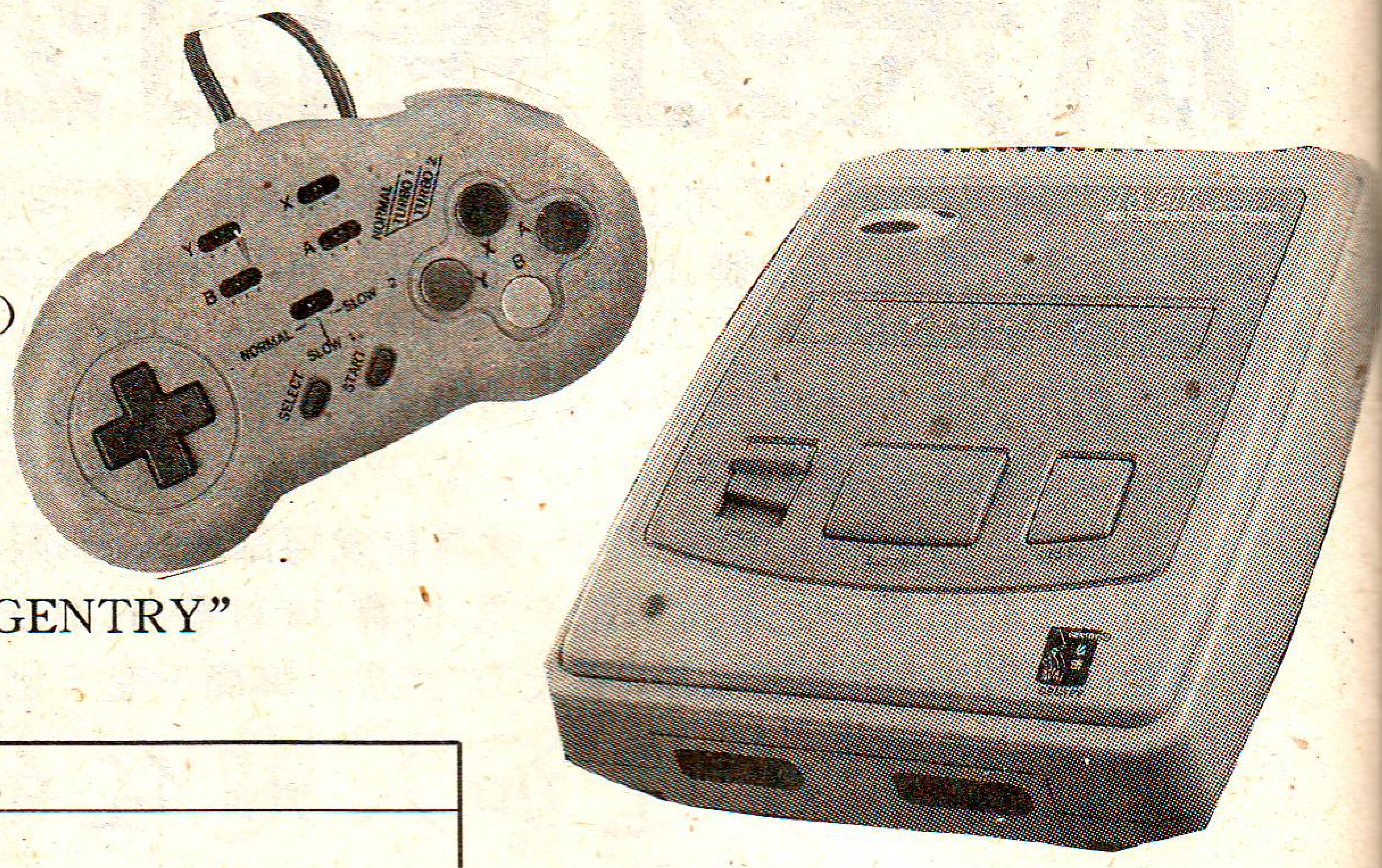
32001	超级街霸 Ⅱ
32002	饿狼传说
32003	侍魂（完美版）
32004	超级大金刚
32005	反叛机械人
32006	龙虎拳 2
32007	火爆摔角

注：磁碟游戏片服务及目录由别家公司提供并另行寄上，但为方便用户，我公司暂代转邮购磁碟片款项。

高解像超任兼容游戏机

（新增"16 位超任游戏磁碟"的代转购服务）

中外合资佛山兴阳电子有限公司
香港大仁东崑集团有限公司
香港东崑有限公司
"小天才"、"MICRO GENIUS"、"名流"、"GENTRY"
中国商标持有人　林步阳　谨启



邮　购　表　格	
A 游戏磁碟名称	
①	④
②	⑤
③	⑥
B 名流小天才 16 位主机	
□N 制______台	□PAL 制______台
C 本人之回邮地址（请用正楷）	
姓名________	地址________________
邮编________	共需款项￥______________

一切业务请联系：
中外合资佛山兴阳电子有限公司
地址：广东省佛山市澜石深村永红工贸区 4 幢后座　（528000）
电话：（0757）3810371　3816594
传真：（0757）3810372
联系人：陈焕芳　苏松荫

您也能编游戏卡
首次公开推出八位游戏软件开发器。

北京前导软件有限公司由美国 IDG 集团和北京先锋卡通公司合资创办，专业从事八位游戏、学习软件开发。本公司开发的《智力拼图》《星际战将》等几十个软件已用于多种学习机产品。本公司开发研制的"八位游戏软件开发器"已被小霸王公司等多个学习机厂家采用。为进一步推动我国游戏机、学习机事业的发展，前导公司首次将最新一代的开发设备——QD6561 Ⅱ 型开发器公开出售。

QD6561—Ⅱ 型开发器用于八位电脑学习机、游戏机的软件开发。在配套软件的支持下，其强大的功能使开发者如虎添翼。提供的技术资料发掘了 6561、6527CPU 内部控制接口的技术秘密，使开发者应用起来得心应手。

* 适用机型：AT286 以上、DOS3.0 以上、1M 内存、VGA 显示器、鼠标器。
* 绘画、作曲、音效配套软件。
* 512K 字节 RAM 仿真卡，可制作大型节目。
* 可在线调试，功能强大，断点、单步、监测功能齐全。
* 汇编、反汇编软件齐备。
* 采用并行接口，文件存取可靠快捷。
* 绘画功能强大，具有库管理功能，有四种字体的汉字。

地址：北京西城区西绦胡同 15 号 5 层　邮编：100009　电话：（010）4040237
传真：（010）4040237　帐号：北京工商行西城区地安门信用社 0030493—84
联系人：兰瑞兴　杨薇　BP：3240126—23550　2046677—1806

收卡·售卡·换卡 订卡·邮卡

★部分全新卡特价邮购:FC卡:霸王的大陆(附电池说明书)128元;吞食天地Ⅱ(孔明传)148元;圣火列传(中文)138元;火炎之纹章外传168元;龙珠家庭4合1:198元;MD卡:古代封印208元;欧陆战线208元;大战略Ⅱ198元;16人街霸318元;待魂178元;SFC:全部节目磁碟:50元/10张。以上所标价格均含邮费。

★注意事项:①千万不要用信寄高额现金!②两个半月未接到卡或现金的邮卡者,请速与本部联系③本部卡随时都有变化(增加),需其它卡可另行联系④快件需另加5元/盘。

★另有大量物美价廉的二手卡,供你"点菜选购"、"商议交换"。电话联系(效果最好);来信联系也可:邮编100080 北京海淀图书城游戏卡特价部 陈伯锋收并标明"卖卡"、"买卡"、"换卡"、"咨询"字样,一定附填写好的加邮信封及一元钱。

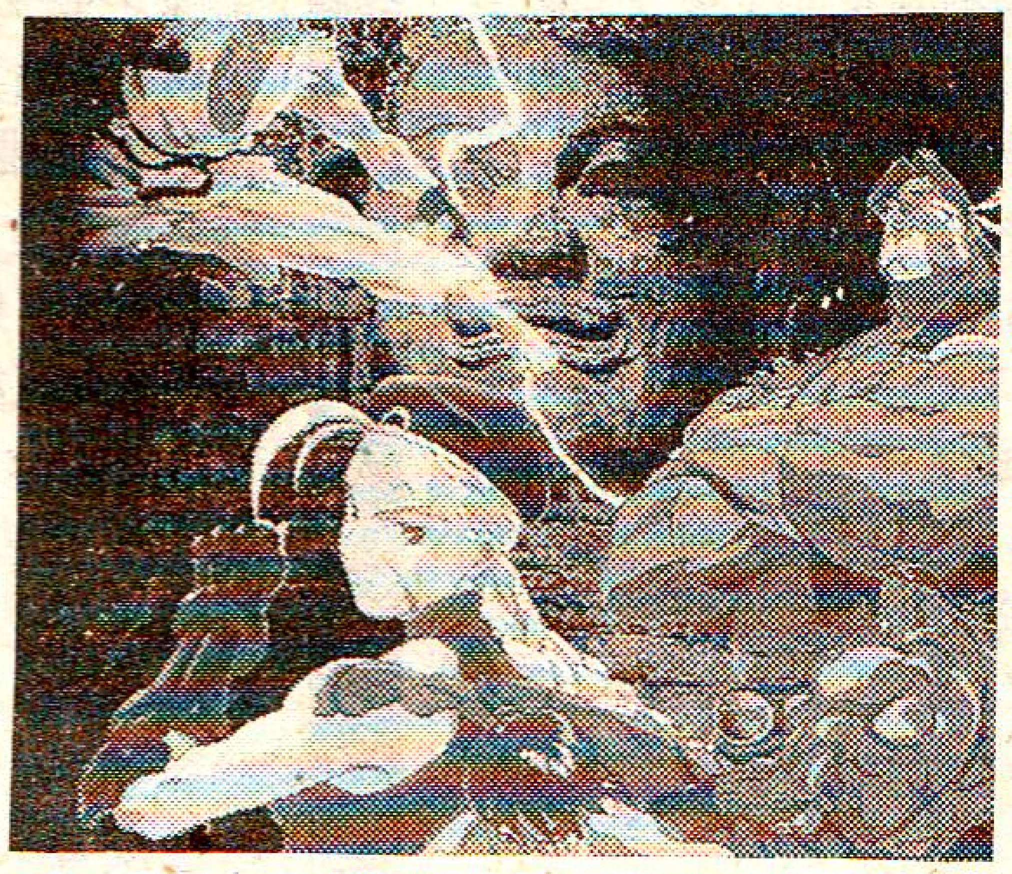
热线电话:(010)2567256(只对外地)

门市电话:2541155转2100

地址:332路车在海淀下车 图书城南窗

GAME新天地 夏日大酬宾

(地利不如人和)



(在本处购卡,保值更换,手续费10元/次,无须任何折扣。)

游戏机、卡品种

全

价格

公道

时间

省

售后服务

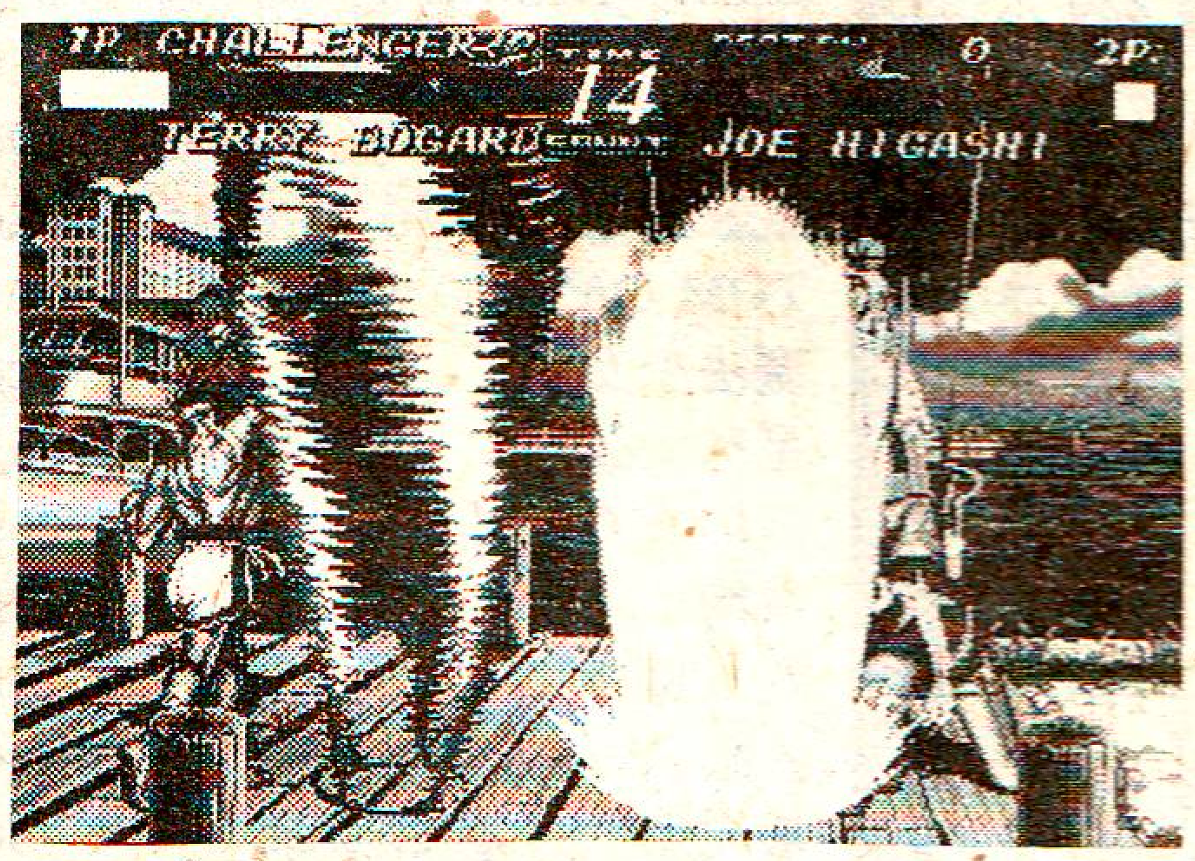
优

地址:沈阳市皇姑区岐山东路19号(省公安厅往东200米,辽河商店前)

邮编:110032 BP:(024)6845168呼5763

联系人:张一滔 **电话:(024)2732256(夜间)**

北京万和游戏一族 ★暑期奇兵★



继续购机赠卡

台湾世嘉兼容机:788元

世嘉Ⅱ型机888元

(勿在信中夹寄现金!)

24M街霸 怒之铁拳Ⅲ

凡在本店购买或邮购世嘉机的朋友,均可在下列卡中选一赠送:

★另新卡:真实谎言、星际骑兵、X—MANⅡ(赠卡需加收50元)

魂斗罗、海豚ⅠⅡ、七龙珠、阿拉丁、三国志——乱世群英、太平记、FIFA足球、沙漠风暴Ⅱ、NBA篮球、真人快打、火枪英雄、龙虎之拳、鬼屋Ⅲ、米格29、索尼克系列等。

另:1.本店仍设二手货代卖,可预付您代销产品价格的30%

2.外地朋友若需邮购,直接汇款至本店,款到即发货,请注明赠卡名称,详细地址及邮编,并附邮资20元。特快专递70元。

地址:北京东城区美术馆后街39号万和公司游戏部

邮编:100010 **电话:(010)4073697**

联系人:陈晖 李维春

三好电脑

邮购价格表

类别	商品	价格
土星 SATURN	土星(32位机)带1张碟	4950元
	手柄	470元
	记忆卡	410元
	视盘卡	3100元
	真说梦见馆(ADV)	750元
	时钟武士(动作)	720元
	GOTHA战役(战略)	750元
	极速赛车(模拟)	700元
	美少女雀士(麻雀)	850元
	幻影飞龙(射击)	750元
	VR战士(对战格斗)	750元
	湾仔追击(ADV)	800元
	疯狂USA(战略)	750元
	三国志4(战略)	1850元
	不沉要塞(冒险)	850元
	宇宙赛车(模拟)	850元
	极上Q版沙罗曼蛇(射击)	800元
PLAY STATION	PLAY STATION带1张碟	5300元
	手柄	520元
	记忆卡	450元
	斗神传(对战格斗)	750元
	山脊赛车(模拟)	730元
	滑稽赛车(动作)	680元
	雷电传说1、2(射击)	850元
	罪恶粉碎者(3D冒险)	850元
	立体棒球(模拟)	850元
	铁路A计划4(仿真)	1100元
	OLBER SLED(冒险)	800元
	GRIFFON(动作)	780元
	铁拳(对战格斗)	780元
	星际之刀(模拟射击)	800元
	MYST(冒险)	950元
	男爵大作战(动作)	950元
	热血亲子(动作)	820元
	老虎机(模拟)	700元
PC FX	PC-FX(32位机)	4450元
	手柄	500元
	绀碧之舰队(战略)	900元
	全日本女子格斗(对战)	900元
	格斗之热(对战)	850元
	卒业2(仿真)	850元
	太空警察(冒险)	900元
PC E	PC-E(16位机)	2300元
	波斯王子(动作)	210元
	BUSTER BROS(动作)	210元
	JIM POWER(动作)	230元
	龙骑士(动作)	230元
	桃太郎传说(动作)	230元
	毛毛女郎(动作)	230元
	派拉诺伊阿之战(动作)	230元
NEO·GEO·CD	NEO·GEO·CD	4250元
	32位机制转	490元
	得点王2(体育)	270元
	斗士历史(对战)	300元
	真侍魂(对战)	270元
	饿狼传说(对战)	250元
	龙虎之拳2(对战)	250元
	侍魂(对战)	250元
	痛快进行曲(对战)	250元
	'94格斗之王(对战)	270元
	终极武器(射击)	240元
	APLHA2(射击)	250元
	越战1975(动作)	260元
	麻雀狂列传(体育)	255元
	魔法大决战(动作)	240元
	最终任务(射击)	255元
	世界英雄(对战)	270元
	超级间谍(动作)	250元
	NBA篮球(体育)	240元
	排球(体育)	280元
	骑士道传说(动作)	280元
3DO	3DO(松下)	3750元
	3DO(三洋)	3650元
	手柄	210元
	S端子线(3DO)	50元
	三国志4(战略)	195元
	波子机(模拟)	170元
	怪兽象棋(智力)	180元
	隐形战机(射击)	195元
	土星战记(射击)	170元
	龙骑士(冒险)	230元
	机器人格斗(对战)	155元
	奥特曼(对战)	160元
	侏罗纪公园(动作)	180元
	大头仔战记(仿真)	165元
	龙之封印(冒险)	160元
	MYST(冒险)	160元
	迷城杀手(冒险)	160元
	侍魂(对战)	190元
	谁杀了庄洛利(枪战)	170元
	西部牛仔2(枪战)	185元
	人体旅行(射击)	180元
	木星风暴(射击)	180元
	幽游白书(对战)	170元
	疯狂大赛车(模拟)	155元
	美少女战士(对战)	165元
	王子复仇(仿真)	210元
	街霸(对战)	180元
	逃离险境(动作)	170元
	时空警察(枪战)	170元
	绀碧舰队(战略)	195元
	名车大赛(模拟)	150元
超任	超任CD(带3张碟)	3150元
	超任(日版原装)	1250元
	超任(美版原装)	950元
	超任大手柄	180元
	超任手柄(透明连发)	72元
	GAMEBOY(手持机)	490元
	博士六磁碟机(16M)	1650元
	UFO磁碟机(34M)	2250元
	16M长RAM	850元
	超任制转	160元
	VA线	20元
	S端子线	72元
	小霸王枪卡四合一8位	210元
世嘉	32-X(SEGA)	1900元
	SEGA·CD三合一	2750元
	世嘉2代(原装)	1050元
	世嘉(组装)	730元
	GAME GEAR	2160元
	快打大手柄	180元
	世嘉原装手柄	70元
世嘉CD	梦见馆物语	400元
	WONDER DOG	320元
	F·H·B	220元
	索尼克	280元
	西部牛仔	590元
	光明与黑暗	480元
	黑色惑星	480元
	危险行动	250元
	英雄战争	480元
	BARI-ARM	290元
	四合一	250元
	元朝秘史	290元
	皇家摔角	480元
	TOM CAT	390元
	魔法少女	220元
	星球大战	395元
	星际之刀	295元
	波斯王子	275元
	八玉勇士	275元
	人狼	390元
	屠龙记	400元
	三国志3	390元

以上价格不含邮费，邮费加收商品总价格的3%，款到三日内邮局快件发货。如有质量问题凭销售传票一个月内更换。

地址：北京复兴路15号(科苑商城内)　邮编：100038

电话：010—8515544**转**2087　**联系人：金增辉**

北京智乐王国　世嘉兼容卡邮购价目表

	名　称	价　格	名　称	价　格	名　称	价　格
SLG 战略	大战略Ⅱ	170.00	太阁立志传	320.00	三国Ⅰ	125.00
	提督的决断	190.00	信长野望(霸王传)	310.00	三国Ⅰ+Ⅱ	190.00
	欧陆战线	200.00	多方传说	320.00	三国Ⅲ+超级大战略	220.00
	大航海时代Ⅰ(原)	170.00	独立战争	320.00	元朝秘史)苍狼与白鹿	200.00
	大航海时代Ⅱ	320.00	大战略Ⅱ+三国	250.00	万兽之王	210.00
	新超级大战略	320.00	乱世霸者	90.00	太平记(原)	110.00
	皇家血裔	190.00	圣骑士战记(原)	110.00		95.00
	凯撒大帝Ⅰ	90.00	凯撒大帝Ⅱ	90.00		
FTG 格斗	饿狼传说Ⅱ	150.00	街霸(12人,24M)	140.00	真人快打Ⅱ	160.00
	饿狼传说Ⅱ(原)	170.00	街霸(12人,原装)	170.00	真人快打Ⅱ(原)	170.00
	武士魂Ⅱ	100.00	侍魂	170.00	龙虎拳	120.00
	七龙珠	120.00	世界英雄	110.00	幽游白书Ⅱ(魔强统一战)	160.00
	街霸(16人,40M)	290.00	李小龙Ⅱ	130.00	WWF 摔角	200.00
PUZ 智力	沙漠风暴Ⅲ	110.00	台湾大亨	250.00	MIG-29	100.00
	锄大D	210.00	阿Q连环泡	250.00	F-22	150.00
	F-15	140.00	沙漠风暴Ⅱ	100.00	海豚Ⅲ	130.00
RAC 赛车	川崎赛车	90.00	印地赛车	110.00	机车Ⅱ	110.00
	Out runners 赛车	110.00	F-1 赛车	110.00	机车Ⅲ	120.00
SHT 射击	银河快枪手	90.00	西部枪手Ⅱ	120.00	激光战机(空牙Ⅲ)	140.00
	坦克	80.00	魂斗罗	110.00	雷鸟Ⅳ	100.00
	灰狼	180.00	地球保卫战	120.00	联合大作战	90.00
	终极战役	160.00	异形战士	120.00	碎烈暴风	90.00
	战斗玛丽亚	90.00	红色战区	140.00	真实的谎言	120.00
	星际奇兵	120.00	战场的狼	80.00	鲛鲛鲛	60.00
	死亡战争	80.00	太空战斗机	80.00	武器之王	70.00
ACT 动作	外星王子	140.00	格斗四人组Ⅲ	160.00	音速Ⅲ	110.00
	音速Ⅳ	130.00	阿拉丁	120.00	海豚Ⅱ	110.00
	丛林冒险Ⅰ	110.00	侏罗纪公园Ⅱ	110.00	丛林冒险Ⅱ	120.00
	变形侠医	120.00	美少女战士	130.00	狮子王	170.00
	轰天雷	150.00	音速喷火龙	110.00	魔界大法师	120.00
	X-MANⅡ	120.00	蜘蛛人Ⅱ	130.00	拳王争霸	200.00
TAB 桌面	究极麻将Ⅱ	170.00	赌城	100.00	四川省麻将	190.00
	梦幻水果盘	170.00	4人麻将	180.00	究极麻将Ⅰ	90.00
SPG 体育	'95NBA 篮球	130.00	95'FIFA 足球	120.00	94'FIFA 足球	120.00
	少年足球	70.00	戴维斯网球	80.00	橄榄球	80.00
	NBA JAM(原)	140.00	95'NBA 联盟	170.00	95'NBA 篮球Ⅱ	170.00
RPG 模拟	新创世纪	290.00	梦幻模拟战Ⅱ	180.00	光明力量Ⅱ	210.00
	战斗传说	320.00	梦幻之星Ⅳ	280.00	光明力量Ⅱ(原)	290.00
	光之继承者	290.00	石中剑	190.00	英雄传说	320.00
	皇帝财宝	320.00	战争传说	320.00	众神遗产	260.00
合卡	异形Ⅲ+外星战将	110.00	冲破火网+兰色霹雳号	110.00		
	沙漠风暴Ⅰ+亚生物战争	140.00	蓝博Ⅲ+究极战士Ⅱ	110.00		
	武装雄鹰+光电战机	110.00	霹雳先锋+空中飞狼	90.00		
	世嘉卡制式转换卡(NTSC-PAL)	90.00				
超任	16人街霸	300.00	8人街霸(正版)	200.00	新热血硬派	300.00
	J联盟Ⅱ足球	130.00	雷电传说	70.00	文素赛车	100.00
	神奇男孩	60.00	异形风暴	60.00	唐老鸭	60.00
	龙女	60.00	顽皮足球	105.00	麦当劳	75.00
	女神诞生	75.00	蜘蛛人	75.00	发明家	75.00
	送报童Ⅰ	60.00	兽王记	60.00	魔甲奇兵	60.00
	十字军	60.00	西洋封神榜	60.00	玩具人	110.00
	诺米救美	85.00	宇宙忍者	75.00	山顶洞人	75.00
	奇幻森林	75.00	死亡战争	55.00	死光枪	75.00
	送报童Ⅱ	75.00	魔珠历劫	60.00	宇宙达人	60.00
	魔法宝石	60.00	妖子	60.00	戴维丽斯	75.00
	武器之王	60.00	旋风女战士	60.00	鬼邻居	60.00
	送报童2合1					

以上游戏卡价格均不含邮费,邮购每盘邮费10元;2盘15元;3盘邮费20元。
智乐王国每周都有新卡面市,欢迎电话垂询!

北京智乐王国 游戏机邮购价目表

	机 种	单价(元)	邮费(元/台)
世嘉16位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(PAL—D制式)	1080.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(NTSC制式)	950.00	70.00
	日本原装袖珍世嘉机 MEGA JET (NTSC制式)	800.00	50.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型 100%兼容(PAL—D制式)	750.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型 100%兼容(PAL—D制式)	850.00	70.00
	日本原装世嘉光盘游戏机 MEGA CD—ROM	1480.00	100.00
	日本原装世嘉3合1光盘游戏机(PAL—D制式)(可玩世嘉卡、游戏光碟、听CD唱片)	2480.00	50.00
	世嘉Ⅱ型6键手掣 ABC—XYZ	50.00	10.00
	世嘉光电手枪(送枪卡一盘)	280.00	20.00
	世嘉摇杆手掣	120.00	20.00
	世嘉+超任两用摇杆手掣	200.00	30.00
超级任天堂16位游戏机	日本原装超任主机(美版NTSC制式)	980.00	80.00
	超任博士Ⅵ磁碟机16M(香港邦谷公司)	1650.00	50.00
	超任博士磁碟机专用扩展卡16M(NEC)	680.00	10.00
	超任磁碟机UFO34M	2280.00	50.00
	超任磁碟机 龙Ⅱ32M(特别推荐)	1980.00	50.00
	防原装超任手掣	80.00	10.00
	超任制式转换器“画皇”(NTSC—PAL—D)(香港邦谷)	170.00	10.00
	超任制式转换器 (NTSC—PAL—D)	140.00	10.00
	超任博士光碟机(送三张金碟)	2280.00	100.00
	超任“忍”连发手掣	90.00	10.00
	超任透明连发手掣	80.00	10.00
	超任密码宝	350.00	10.00
	超任AV线	25.00	10.00
	超任游戏软盘(拷好游戏节目一级软盘)	5.00	0.80
	超任游戏软盘目录函索20元/套(邮购软盘最少数量10张)		
次世代游戏机	世嘉土星32位游戏机STAURN(送VR战士)(NTSC制式)	4800.00	100.00
	3DO 32位游戏机(三洋) (NTSC制式)	3480.00	100.00
	3DO 32位游戏机(松下) (NTSC制式)	3580.00	100.00
	世嘉32X提升器 (NTSC制式)	1500.00	80.00
	土星手掣(香港产)	280.00	10.00
	3DO手掣(香港产)	180.00	10.00
	3DO游戏光盘(近100种,未能详例,目录函索5.00元/份)	150.00	10.00
	SNK“机皇”NEO·GEO—CD(NTSC制式)	4200.00	100.00
	NEC—PC DUO CD(NTSC制式)	1580.00	100.00
	SNK“机皇”摇杆手掣	480.00	50.00
	SNK“机皇”游戏光盘(目录函索2.00元/份)	150.00	10.00

智乐王国游戏机专营店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则,所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题,凭发票一个月内调换。

请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话,以便及时联络。

因篇幅有限,经营品种未能详尽,欢迎电话垂询!

智乐王国游戏机专营店批发部面向全国批发游戏机、游戏卡!

地址:北京市地安门外大街36号 电话/传真:(010)4035664

邮编:100009 联系人:卢华

卡迪游戏机专营店

专营 16 位以上游戏机， 游戏卡

为“西部”玩友特别推荐：

台湾主板世嘉机——原装机性能，组装机价格

Ⅰ型 750 元　　Ⅱ型 830 元

全部百分之百兼容目前市面销售的所有世嘉卡，故障率极低，免费保用一年。

松下 3DO	3780 元
三洋 3DO	3580 元
3DO 碟	150 元/张
世嘉光碟机	1580 元

本公司经销的世嘉卡品种齐全，价格合理，保证质量，另有各种附设出售。

地址：北京西直门外大街 48 号　　BP：(010)4261188——78707

福建省福大广通科技公司

为广大读者服务

本公司是以福州大学中青年管理和科技人才为主体，以高科技产品研制为先导的科工贸企业。本公司为广大街机用户推出世嘉机驳接街机用 GTK－1A(338 元)及超任接街机用 GTK－1B(368 元)转接板。该产品由微电脑控制，具有计时/计次二种工作状态，计时能任意调整每币游戏时间，计次能按要求设置各种难度等级并按币控制游戏次数，安装方便，使用效果好。

本公司为各位电玩迷提供各种最新游戏机、卡及各种 CD 游戏机、CD 碟的邮购业务，详细目录请附贴足回邮邮票信封索取即可。

地址：福建省福州市杨桥中路 285 号
电话：(0591)3732424　3472935
邮编：350002　联系人：徐鸿升

龙飞通讯

次世代机的家园

朋友们大家好，多谢！本店开业半年来得到各地游戏发烧友的信任和支持。我们愿以诚信至上的精神广交玩友，以优质商品、周到服务、低价格为顾客排忧解难。现本店已完善成为次世代主机的专营店。在次世代狂潮中，为高瞻远瞩的玩友们提供特别的咨询服务，并提供索尼“PLAY STATION”、世嘉土星、松下 3DO、SNK 机皇 NEO·GEO 的现货供应。但本店不会忽视 16 位机的朋友，继续进行超任拷碟，世嘉租卡、借卡业务。本店开展代购、代销、订购及二手货的购买，代销业务，并有部分项目的批发业务。

由于工作繁忙，请玩友尽量电话联系，因信件业务过于烦多，谅解！

次世代机的家园——龙飞一族
实现理想与勇气的乐园

地址：北京西城区佟麟阁路 29 号(民族饭店对面)
电话：(010)6073546　联系人：高文博
传呼：5258866－18033　邮　编：100031

电玩大排档
电玩大排档 电玩大排档

SFC 真·圣刻

类型 RPG　**厂商** YUTAKA　**容量** 12A



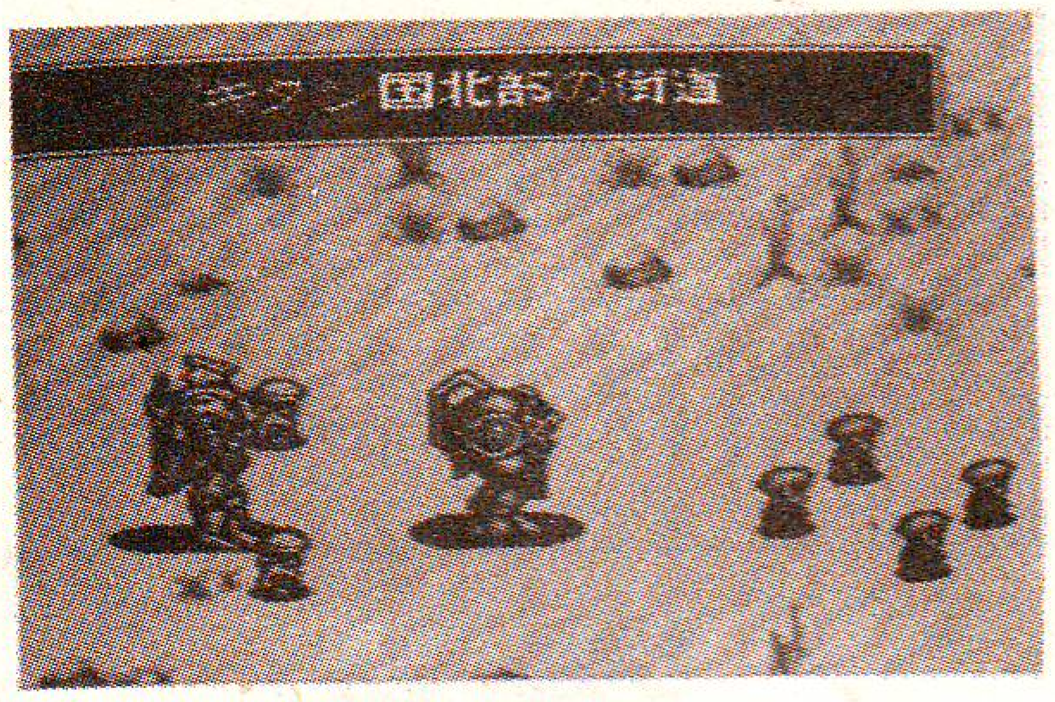
神话时代，天上的神曾制造了八位巨人，并将他们送往人间，帮助人们取得繁荣与富强。

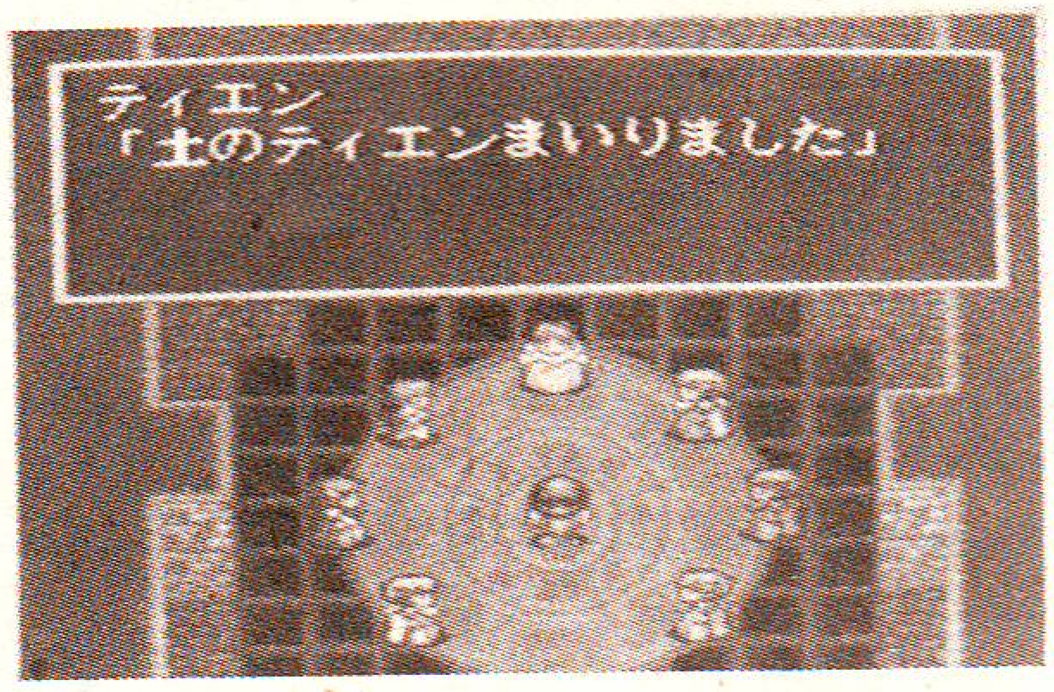
但这些巨人逐渐被人类的欲望所控制，最后更成为被人类所利用的战争机器。

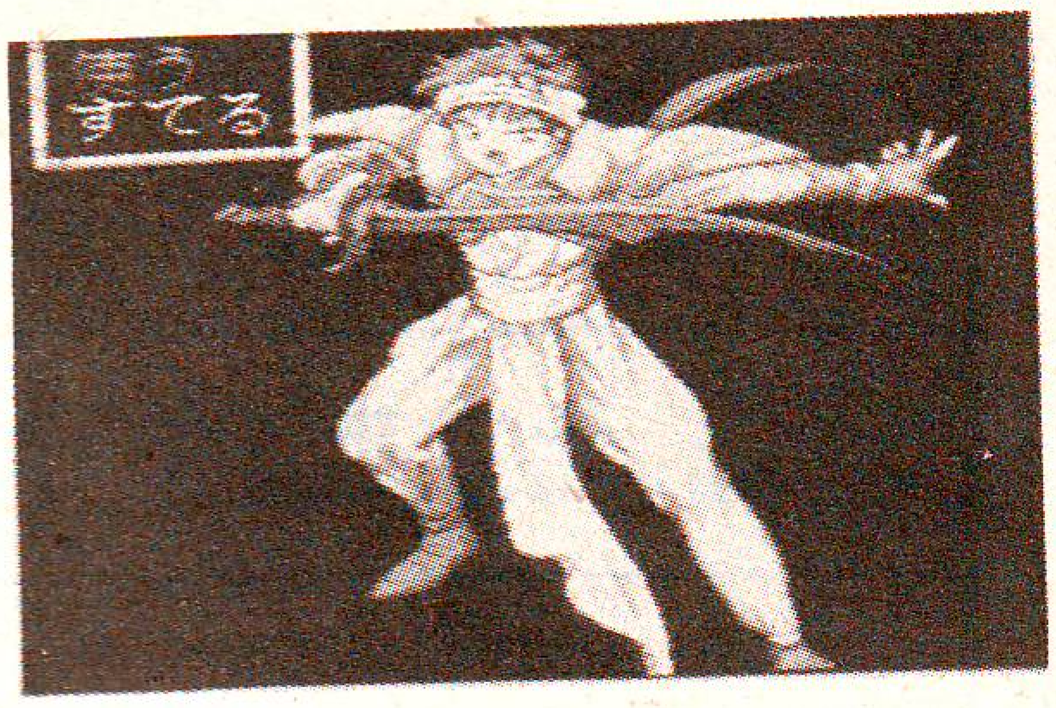
战争结束时，人们流离失所，大地改变了它的样子，巨人们也随之消失……

现在，一位肩负伟大使命的少年正要踏上他的旅途……

YUTAKA 公司在 GAME 界不算十分起眼，但这款“真·圣刻”却是十分引人注目的作品。人物和故事由伸童舍担当创作，游戏充满了传说的浪漫和神秘感。主角可以乘坐巨大的机器人行动，很有某部著名作品的气氛。而且，最值得注意的是节目中的对白相当突出人物个性。即便放在超任的众多 RPG 经典当中，“真·圣刻”也算是值得一玩的作品。



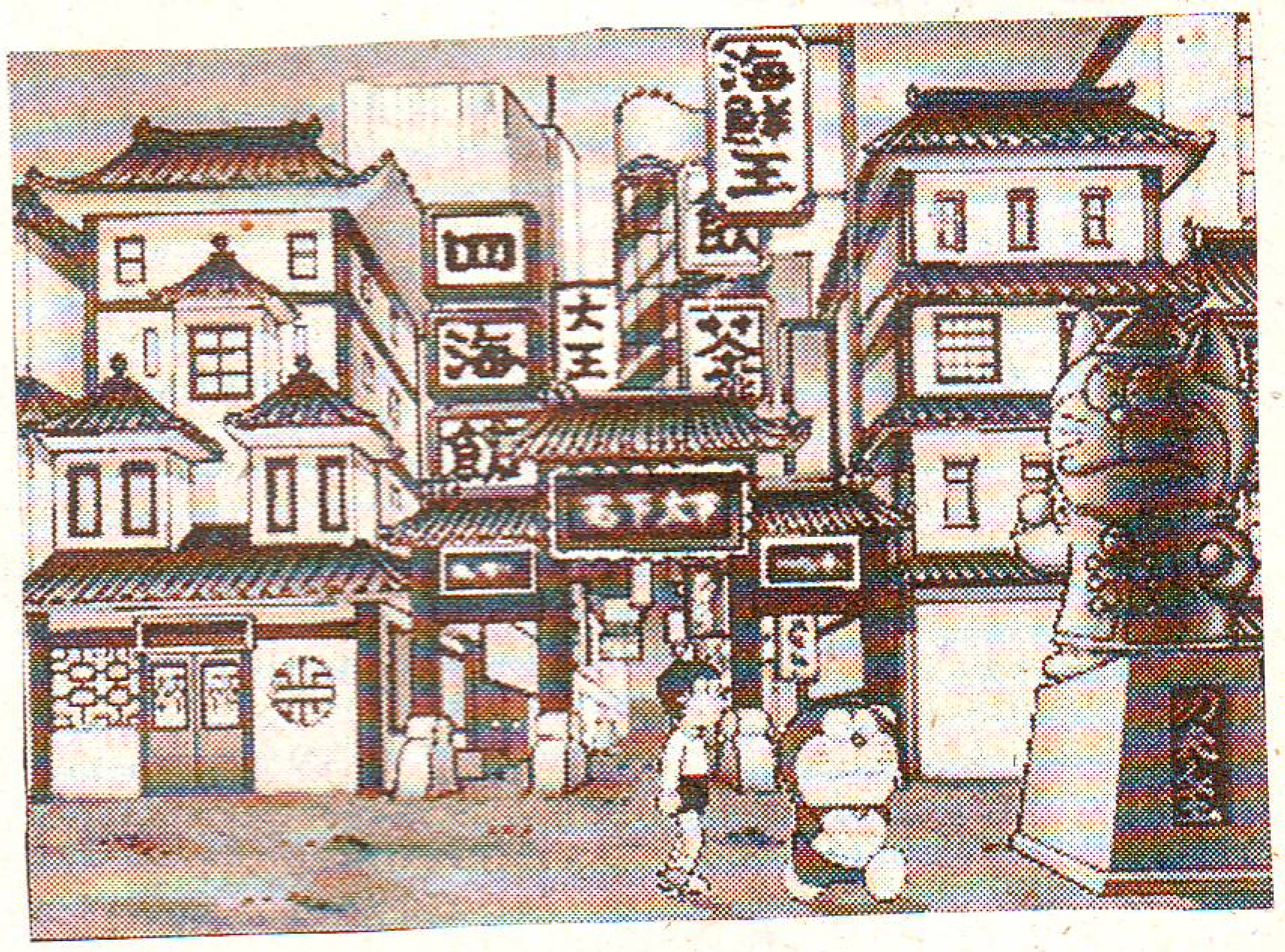




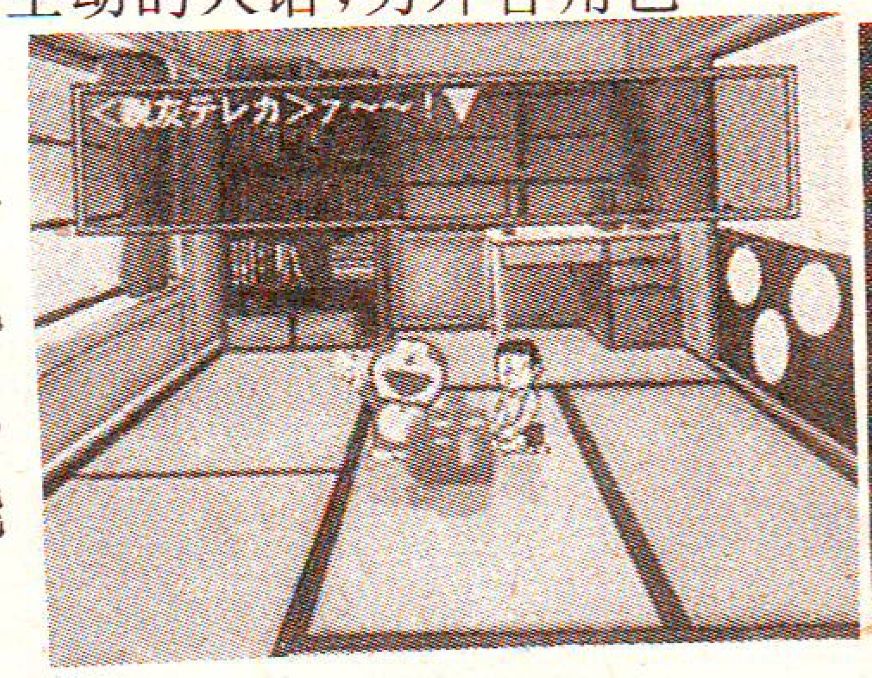
3DO 小叮噹·友情传说

类型 AVG　**厂商** 小学馆　**媒体** CD－ROM

对于藤子不二雄的机器猫和野比（丸太），大概下至十来岁上至二十多的朋友都不会陌生。这部作品的漫画及卡通迄今仍不断有新作推出，GAME 也在各机种都能见到。如今小叮噹在次世代主机上也登场啦！这部“友情传说”中不仅是叮噹，他那些长着耳朵的伙伴也相继登场，西部的就是基德叮噹，中国的就是王叮噹……等等。



在游戏中充分发挥了 CD 大容量及 32 位处理的优势，角色与背景相当协调，有着漂亮的动画效果。而游戏中交谈、收集情报时全部是清晰生动的人语，另外各角色的表情、动作也极为丰富多彩。





随着冒险的展开，会见到许多过去在漫画中出现的角色，也要玩者看场合而使用各种道具。解开一个又一个谜团之后，就能见到感动的结尾画面了。

SFC

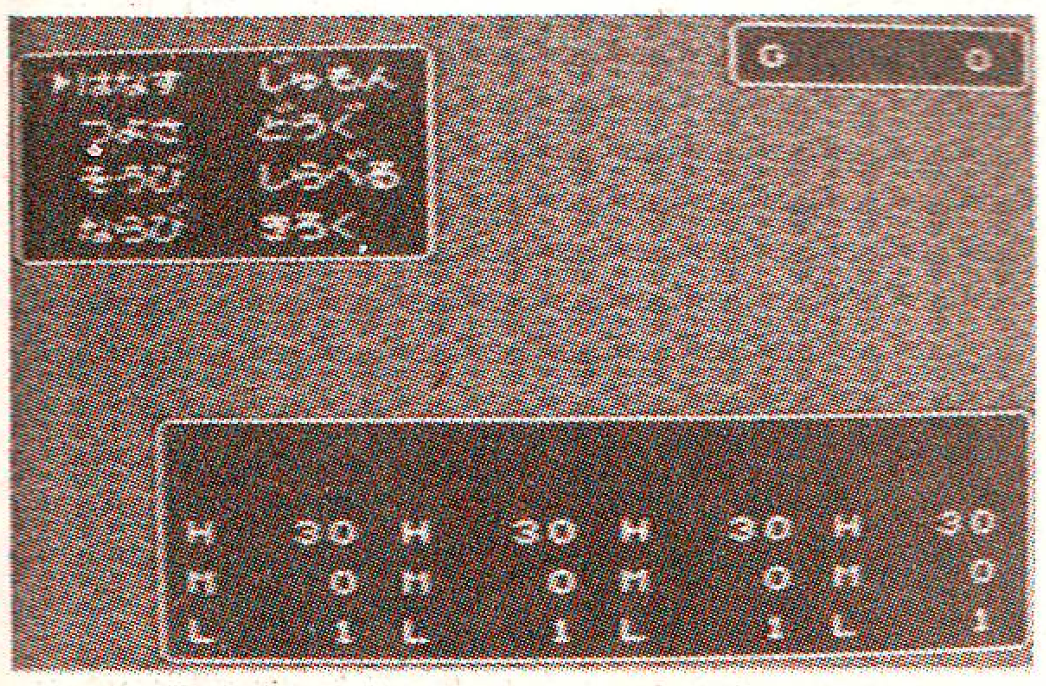
RPG 工具

类型 RPG　**厂商** ASSII　**容量** 8M

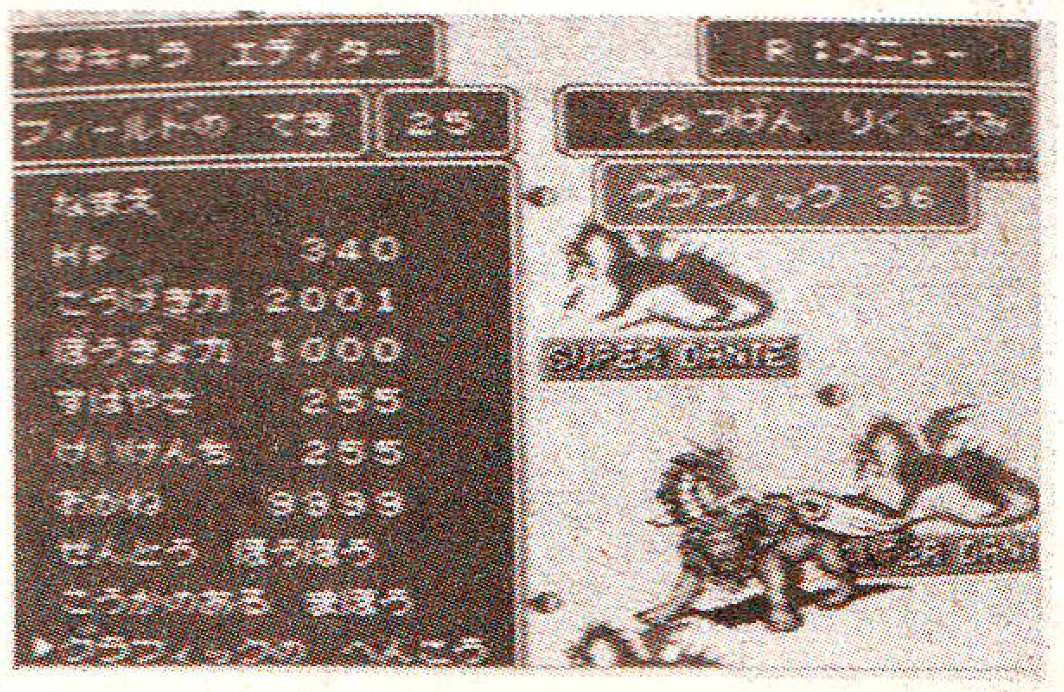


大概很多朋友都曾有过这样的想法：如果在某个RPG中能够按照自己的愿望随意设定世界该有多棒！包括妖怪的造型、数值、出现地区；游戏中的装备、魔法；主角的职业、初期能力……现在，由ASCII推出的“RPG工具”就是这样一个节目。

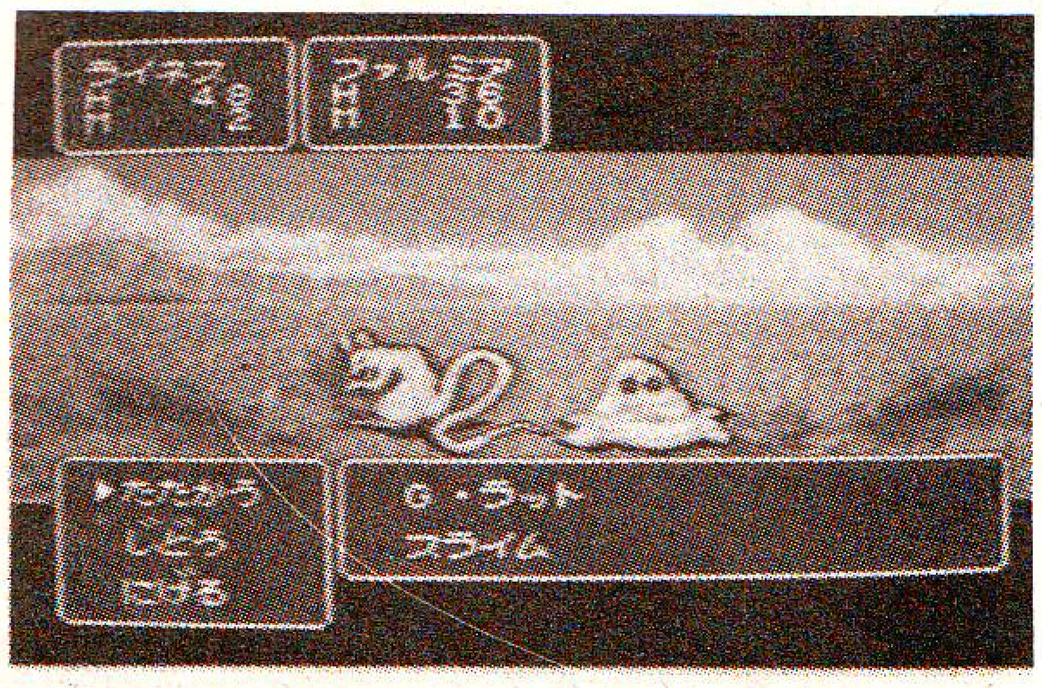
在开始游戏之前，你要进行除指令视窗外所有项目的设定，主角、敌人、地图……不然就会进入一个只有汪洋大海的世界。当然，这可以充分体现你的品位与设计功力，如果敌人太弱，游戏会很无聊，但敌人太强就会没法进行……不过也可以由“示范节目”开始，先玩一遍样本，然后再去试着自己制作。值得注意的是，指令菜单及宿屋、购物等的本置与“勇者”系列极为相似，也许是有意让你感受到正统派的气氛。



▲不设定就会什么都没有



▲自己去设定数值，可别做出无敌的怪物哟！



▲各种画面都与“DQ”极为相似

SFC

龙珠 Z 超悟空传

类型 AVG　**厂商** BANDAI　**容量** 16M



提起“DBZ”的游戏，制作商当然非BANDAI莫属，不过这次非同寻常：既不是火爆激烈的ACT，也不是大家已经习惯的卡片或RPG，而是一个有真实时间制战斗系统的AVG。

说是AVG似乎也不大准确，但迄今日本也只有AVG及ETC(其它)两种分法，而AVG的味道更浓一些。因为剧中所有的移动情节、分情节及交待故事都是用文字及选项的方式进行。虽然独特的战斗系统要求打斗时有点技术，但若路线判断失误，有很多战斗是很难打胜的。

游戏几乎是完全忠于漫画原著(最近两年好像有很多人用这种话来介绍节目)，这种说法对于“超悟空传”是最合适了。因为从进入游戏的引子及悟空登场的第一句台词直至第二百零四个事件“打倒大魔王”，均与漫画中一模一样。当然为了游戏性也加入了许多分支性的新情节。总之，绝对过瘾！



▲这就是战斗画面



▲台词一模一样



▲输了就会GAME OVER

SFC

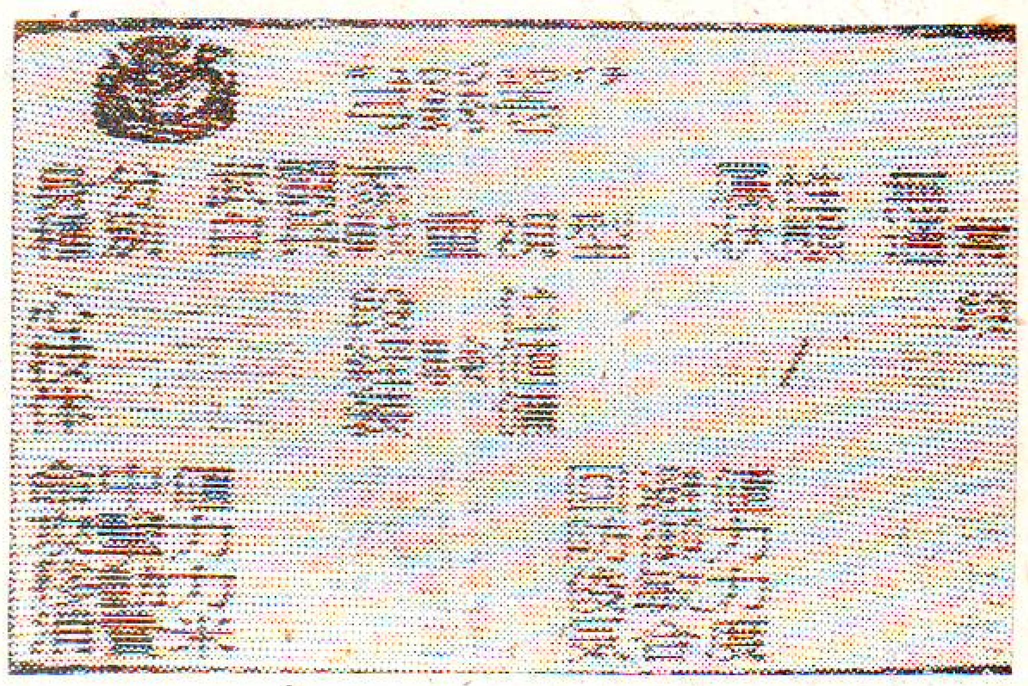
新SD战国传·大将军列传

类型 SLG 厂商讲谈社 容量 12M

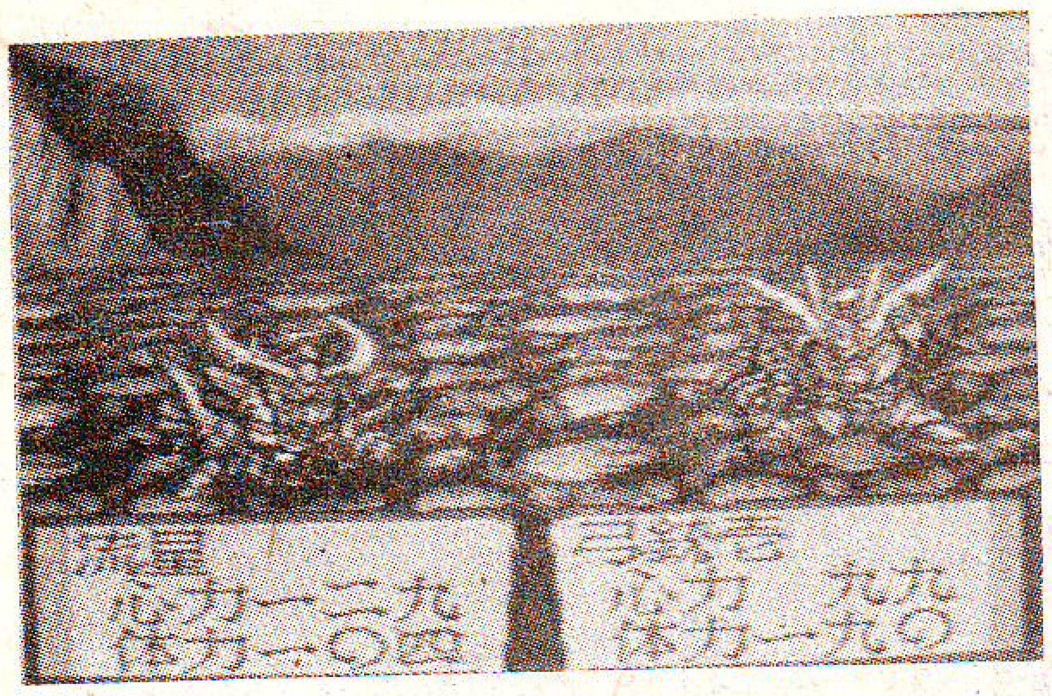


SD战国传是一个以类似高达(GUNDAM)系的机器人为主要角色的SLG。话虽如此，可别把它与不久前的“第四次”混为一谈。因为超级机器人大战系列中所有机器人、驾驶员都严守各自原作的设定。而本剧则完全不同，一个个作战用MS本身就是有血有肉(?)的角色，并进行了多方面修订，如担任主角的机器人名字叫“弓铳壶”，身份是武术家……等等。游戏中的必杀技、背景、音乐也无不散发着浓厚的日本味，看着那些SD机器人煞有介事地进行着“武者的对决”，真让人觉得好笑。

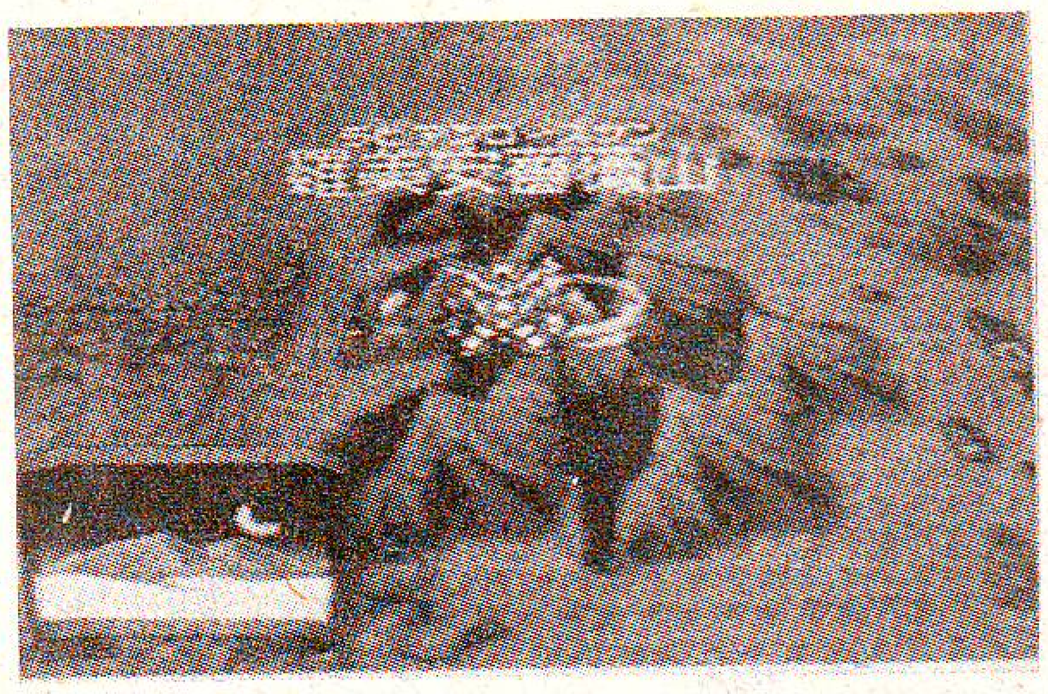
“大将军列传”采用即时作战而非回合制系统，战斗MAP时所有人都在倒数计时，行动力高的人先完成，便可抢先开始行动。看着满屏的机器人身上不断变换的数字，给人以很强的紧迫感。这个节目非常新鲜有趣，刚经历紧张的“第四次”而兴犹未尽的朋友大可拿来一试。



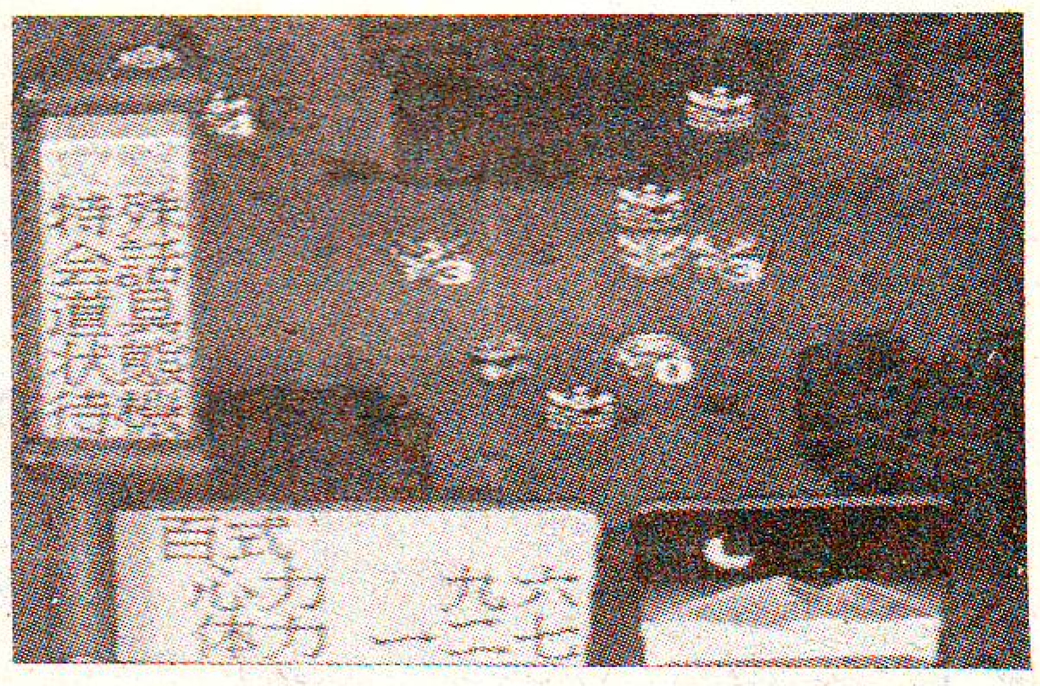
▲这样的状态表看起来很过瘾吧！



▲战斗画面有点像“第三次”。



▲移动画面是很漂亮的。

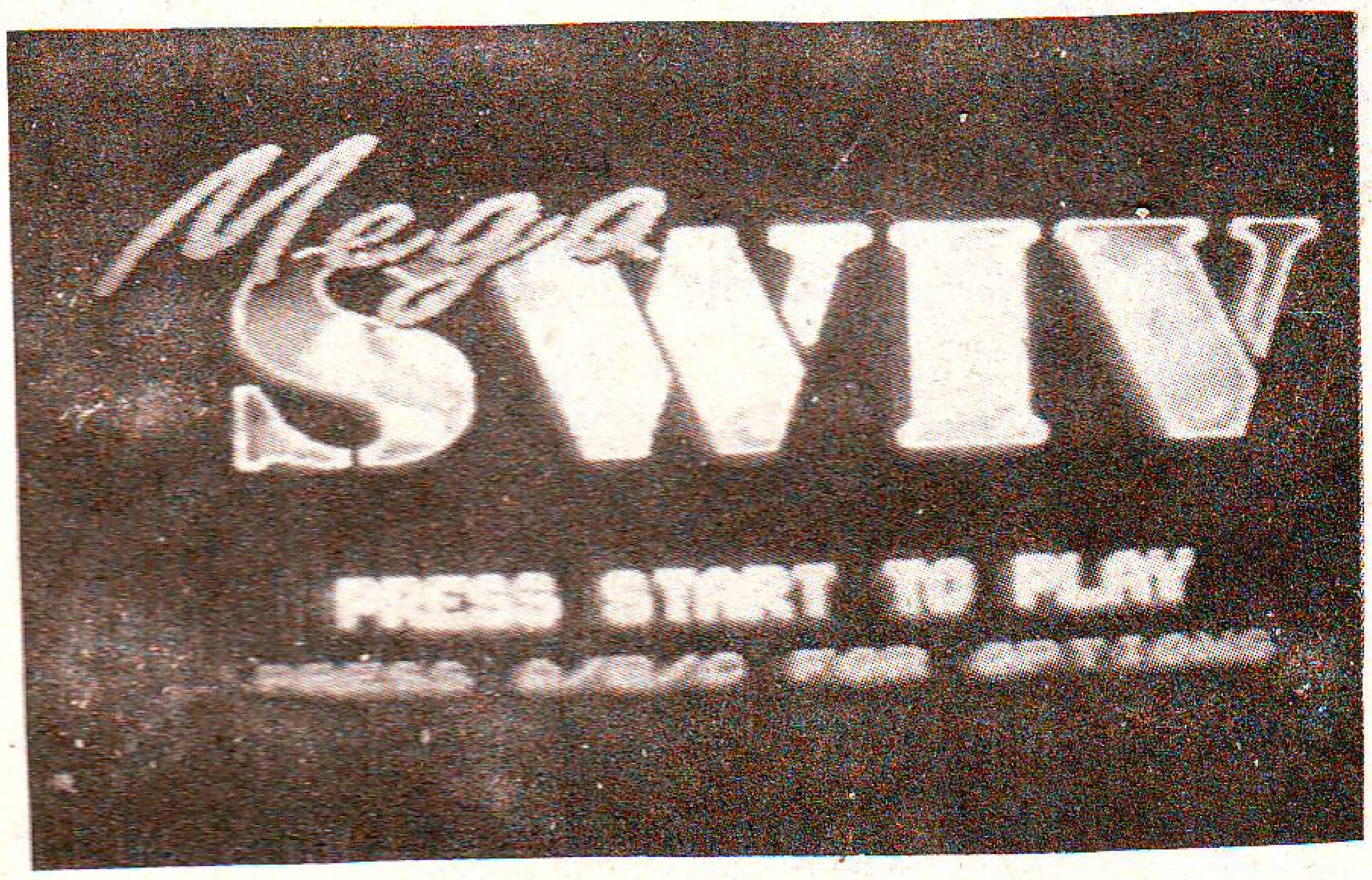


▲大家都在倒计时

MD

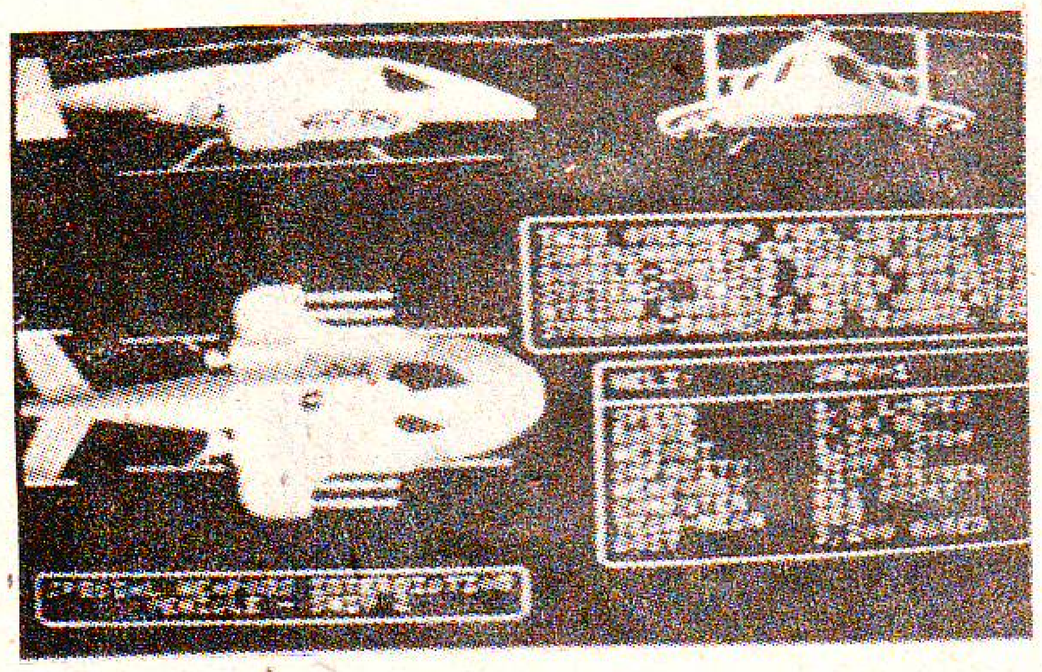
天地双雄

类型 STG 厂商未明 容量 8M

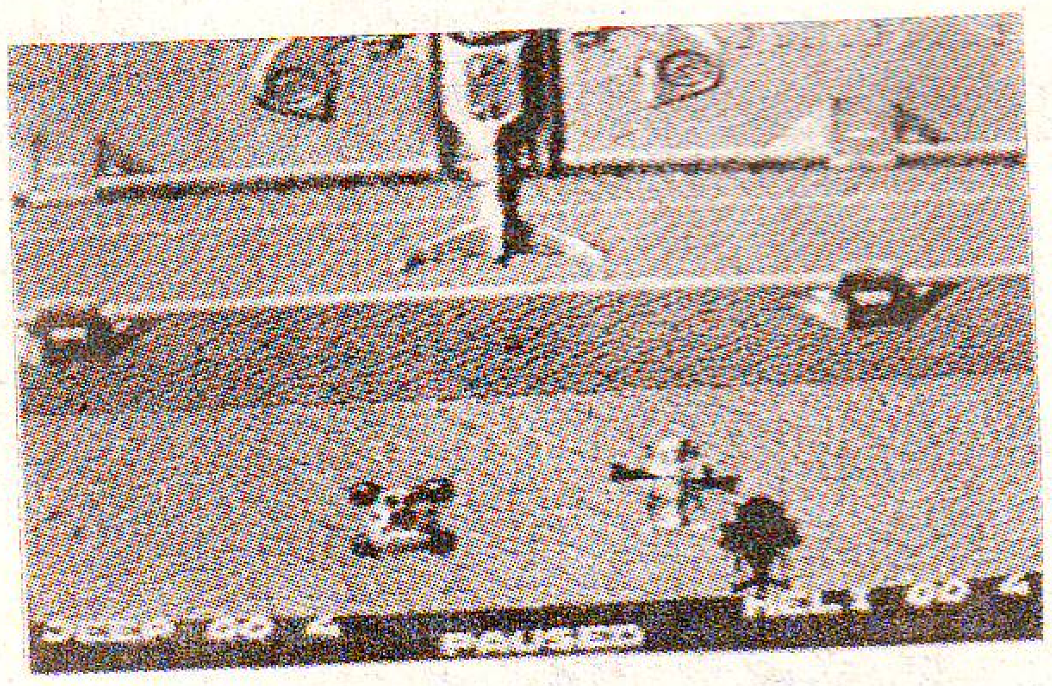


一架正在执行任务的“雄猫”战斗机突然被莫名的力量所控制，在剧烈的颤动中与基地失去了联系……。这时，你(或者你们)就要驾驶着新型武器“天地双雄”去消灭野心家的罪恶行动。

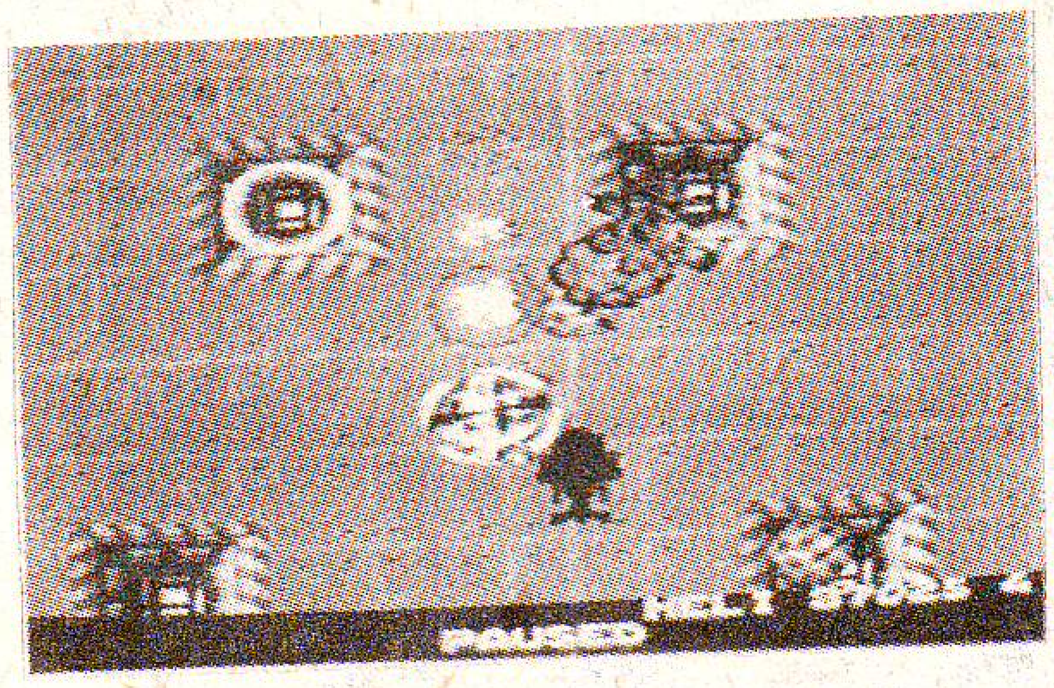
游戏同时于MD及SFC上推出，内容完全一样。不知是否巧合(或者抄袭)，游戏的设计思想几乎与ARC及FC版的横版STG游戏《联合大作战》几无二致，并且也是驾驶直升机同吉普车，所不同的是这个游戏为纵版，武器变化较《联合大作战》丰富一些。



▲飞机的形状酷似娃娃鱼



▲负责运输的飞机，机翼缺了两大块居然还能飞?!

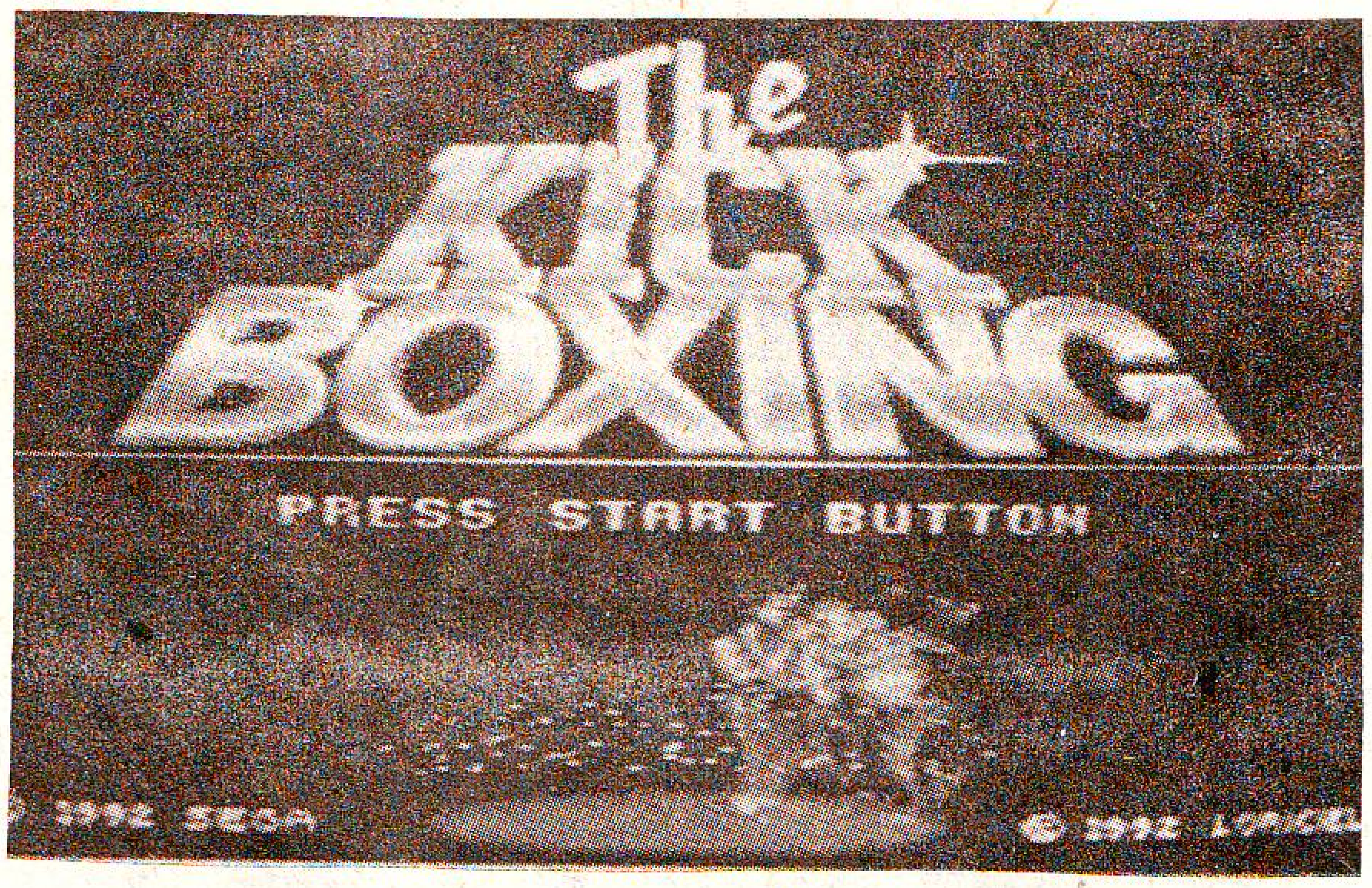


▲“保险”的设计与FC版完全一样。

MD

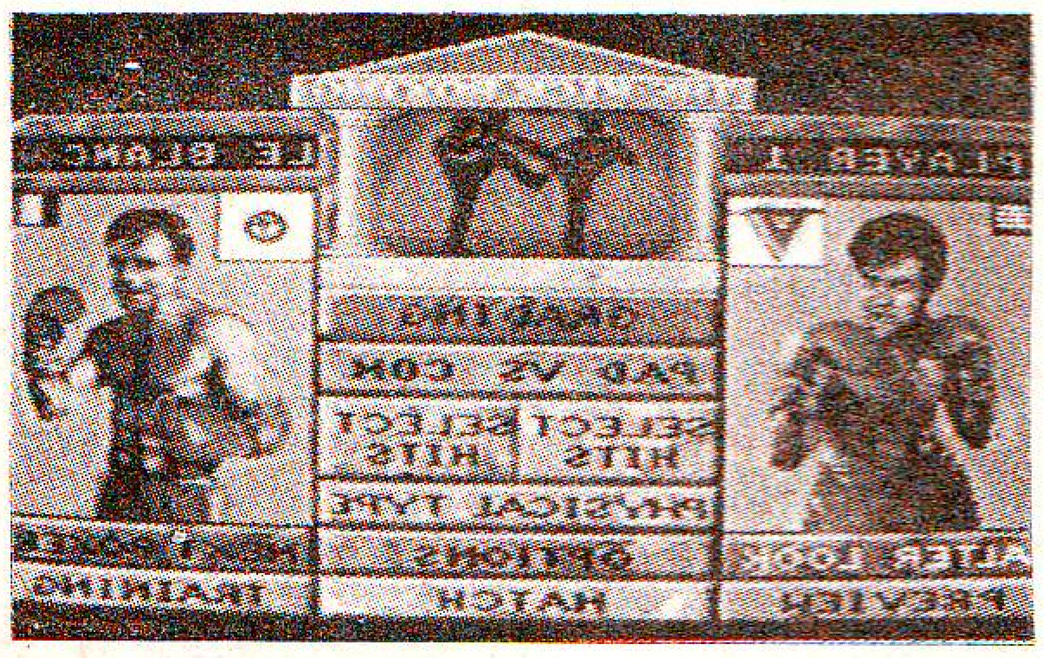
跆拳道

类型 ACT　厂商 SEGA　容量 8M

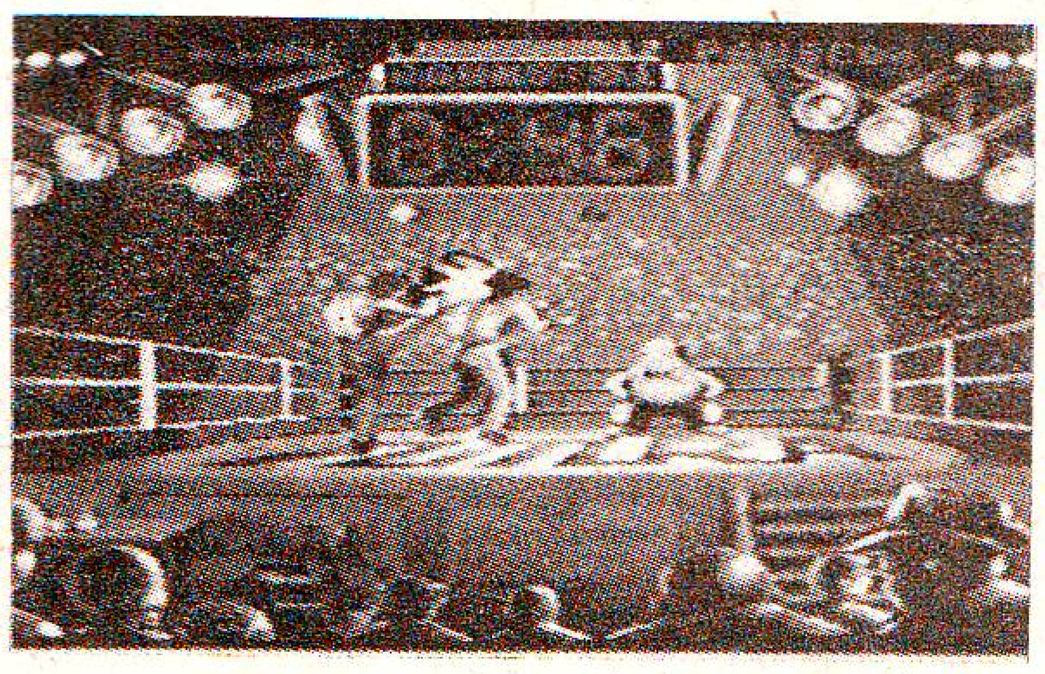


源自韩国的一种有规则的搏击术——跆拳,很象日本的空手道而又不完全相同。这款游戏可让你感觉到跆拳的威猛强劲。

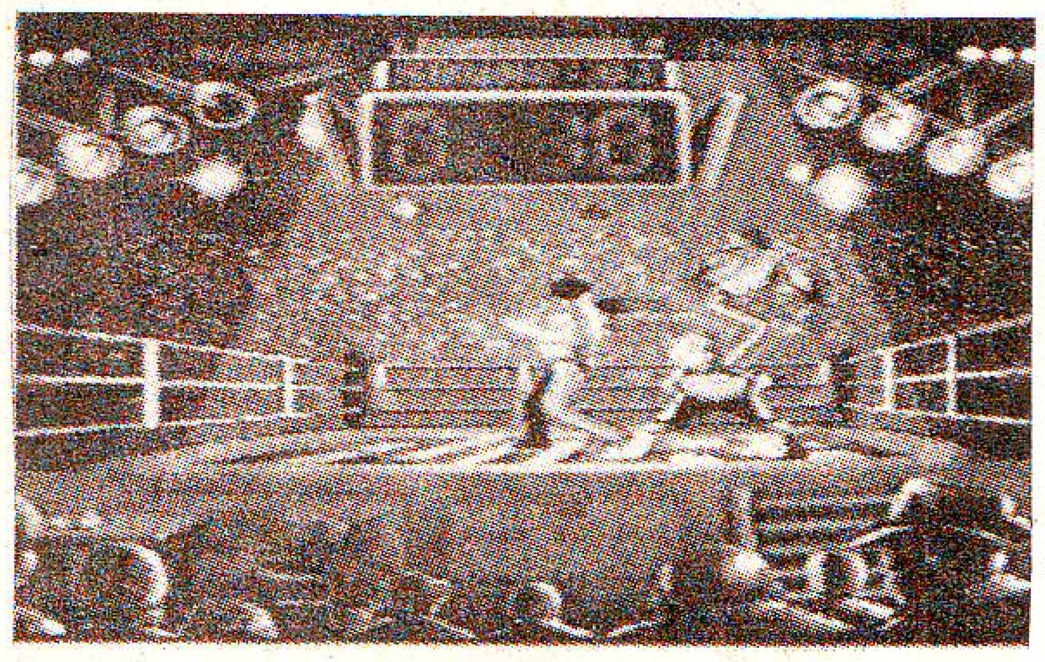
游戏的操纵方式在目前的游戏中可算最为特殊的,因为无论在赛场上做任何动作都只需控制方向键就能完成,不用其他键。这样,比赛中的技术动作会依靠对手间不同的距离来自动变化,从而完成花样繁多的动作。



▲在各级菜单中,有许多有用的功能,如教学等。



▲要瞧准时机,猛击对方。



▲象击剑一样,被打中的话指示灯会有显示。

MD

飚车王 3

类型 RAC　厂商未明　容量 16M

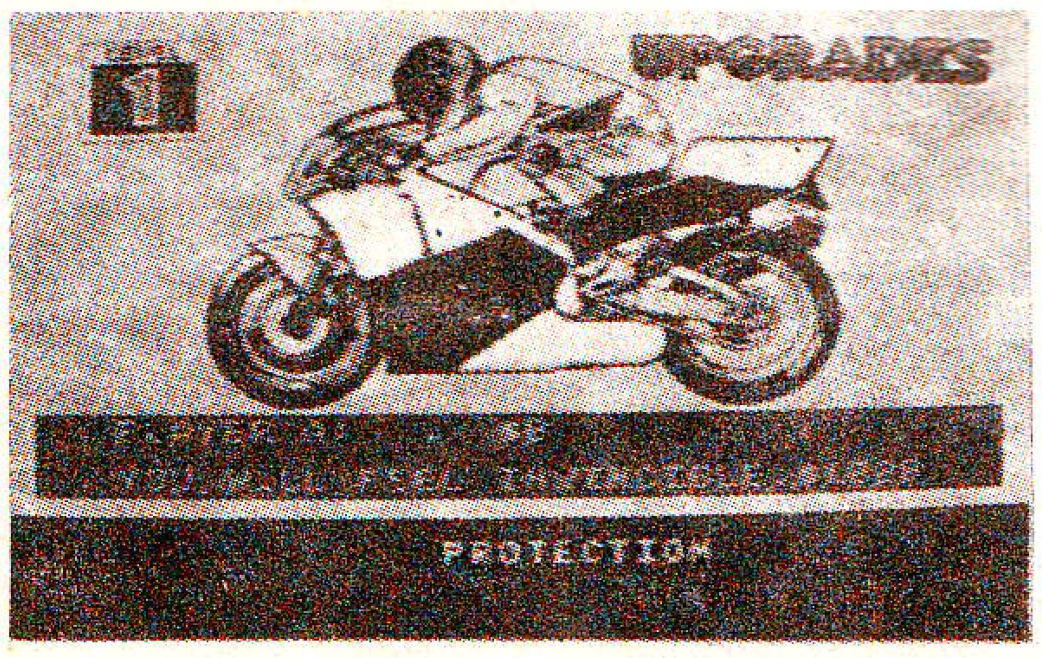


紧张刺激的公路摩托车比赛加格斗在 MD 上已经出三代了。今次游戏继承了前作的设计特点,如赛车装备的购买,可在比赛过程中袭击任何人或动物等。

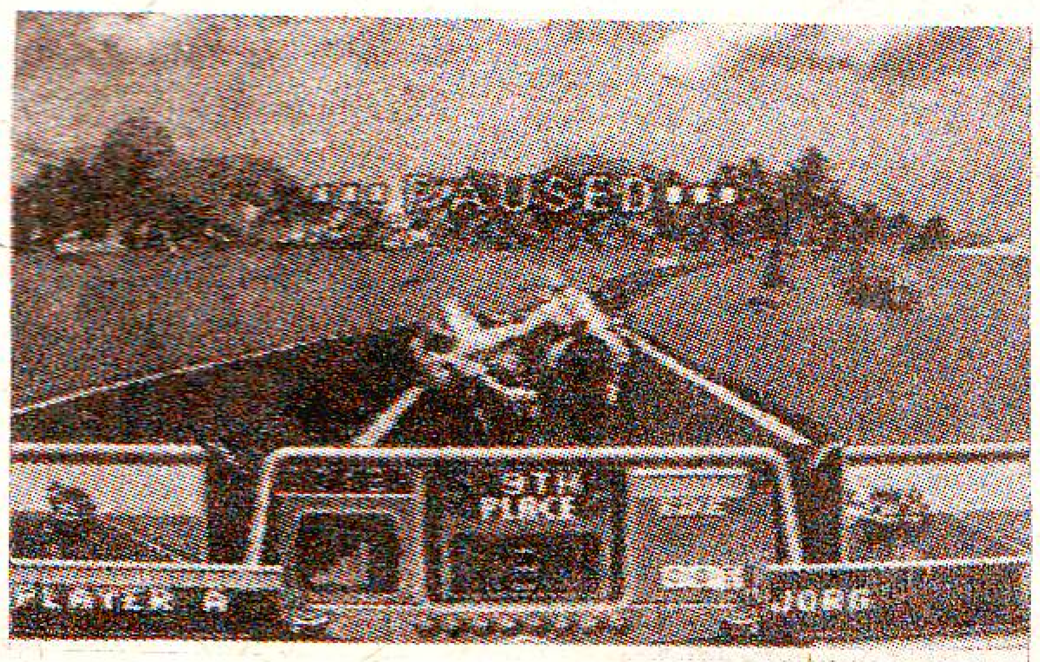
而三代在二代的基础上有了一些改进,如背景更加细致美丽,各种动画画面也增加了风趣而减少了残忍,赛道中会有跳板等辅助道具供骑手使用。更令人兴奋的是,一但从对手手中抢到武器即使过关也不会失去。



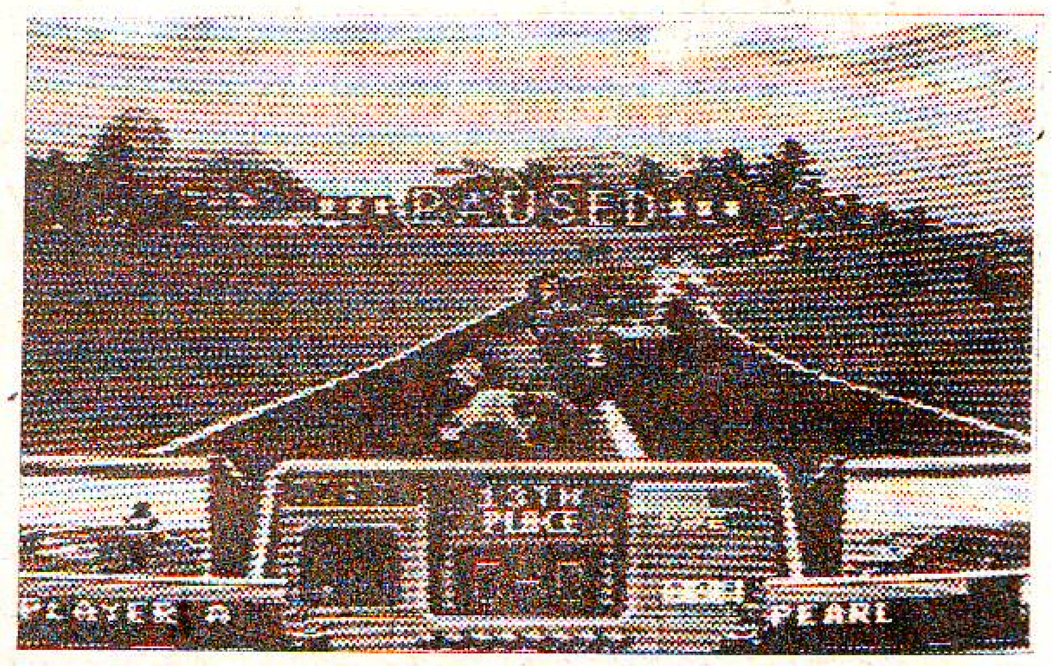
▲共有五个国家的赛道。



▲加强自己坐骑的实力。



▲要用一切手段取胜。

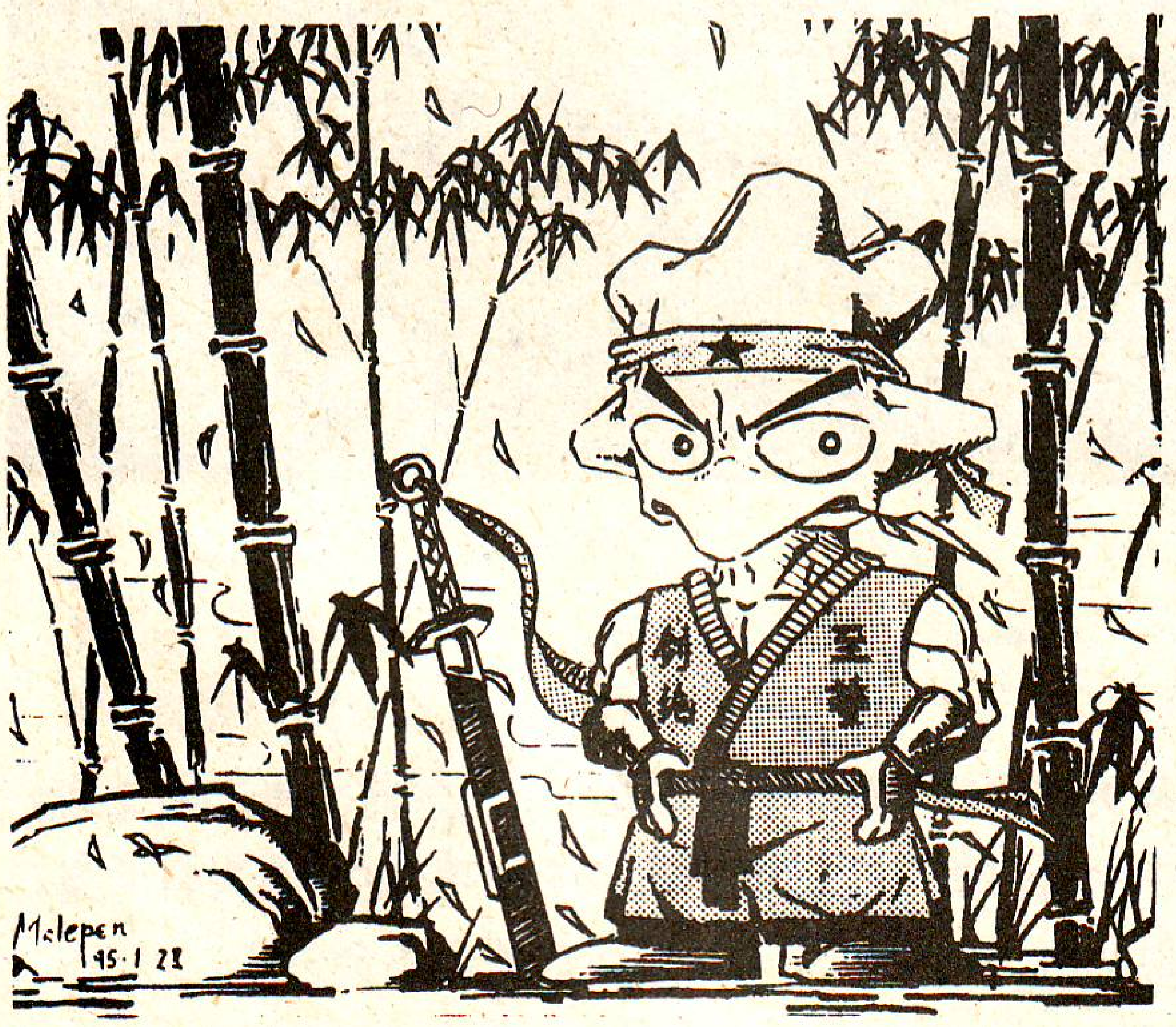


▲一不小心就会这样。



·通告:编辑部重大人事变动:老D已向主编正式提交辞呈,将去某大学攻读心理学博士,特工黄已于六月中旬自福州来京就职。编辑部忧喜参半。

·老D声明如下:因“什么也干不了”(龙哥语),所以只能金盆洗手,退出江湖。编《集中营》一年有余,与诸玩友(难友)感情日笃。忽然离去,不免黯然神伤,也许诸位有一天在某个校园角落里见到一位寒酸的博士,别忘了问一声:是老D吗?我们曾有一段缘份……



▲老D退隐江湖图

·老D简介如下:男,26岁,湖北襄樊人,学历:硕士毕业。身高:1.65米。容貌:瘦小枯干(一典型南蛮)。爱好:玩街机,上厕所。最喜欢的格言:精品。最敬佩的玩友:阿King。

·特工黄在简介中说:他在毕业前夜曾用《街霸》将龙哥打哭。龙哥切齿道:“特工小儿,如此嚣张!此番来京,定要报仇!”无类问其何以被打且“哭”,龙哥则顾左右而言它。



▲特工黄邪派功夫

·特工黄为一悟性极高之人。玩格斗游戏从不按正式的必杀技出招,全是自已揣摸的“邪派功夫”,且深藏不露,常于关键时刻一招置对手于死地。阿King亦惮之,称其为“恐怖的特工黄”。

·龙哥为报特工黄一箭之仇,整日翻找《街霸》相关资料。见日本两届“街霸大赛”的冠军均为古烈,拍案大喜道:“好,用古烈必胜。”次日翻书,见阿King批语:“纸上谈兵,于事何补?”龙哥默然。

·第五期杂志纸张灰黄。一自称擅长“占星术”的女玩友来信对杂志前景做一预测:贵刊第六期将以手纸印刷,且呈长卷形式,以便阅后如厕。另外她建议:如果贵刊同仁都便秘,手纸泛滥,可寄给诸玩友协助使用,人多好“办事”嘛,千万别印成杂志。

·一玩友已过18岁,但因身材矮小,常被街机厅拒之门外,来信向无类讨教办法。无类回信:“穿高跟鞋”。

·“94典藏本”印刷精美,不几日,编辑部即告无货。一上海漂亮小姐专程来编辑部购买,老D在其软硬兼施下,竟从编辑部存书中偷拿一本相赠。小姐大喜过望,握手致谢。不知何人告发,被主编按规定罚十倍书款(150元!)无类揶揄道:“150元和小姐握个手,值吗?老D带着哭腔说:“罗锅趴铁轨,值!值!”

·哈尔滨邮局检查科陈×汇款邮购《典藏本》,杂志社以挂号寄出,被哈邮局以“查无此人”退回。检查科陈×只能自已检查自己何以收不到邮件。邮局负责查询的部门而收不到邮件,好象有点滑稽。

·玩友阿飞自称“吕布”。高考落败后发誓要奋发读书。近日却见其沉溺于《霸王的大陆》。责其何又食言,阿飞以嘴指电视。原来正让吕布读书,且智力已达85,众玩友皆大呼:“用功得法!”



▲吕布练功图

兼容世嘉



立体声像效果的磁盘式学习机

——小教授

16Bit 世家学习机

用普通电视机，享受逼真的立体画面、立体声效果。

磁盘式，支持 WPS，文件可与普通计算机通用。

《英语教授》等学习卡匣和《寻宝》等娱乐卡匣达数十种。

画面转换快，没有明显的等待时间。

独家兼容国际上最流行的 16 位游戏卡。

地址：天津市南开区红旗路新技术产业园区科研东路 15 号新星电子公司销售部

电话：(022) 2394386、2395382、3368342

邮购：天津市第 55 号信箱新星电子公司邮购部

邮编：300192

全国 20 个大城市设点联合保修。欢迎批发、邮购，并在全国范围内诚征代理商。

天津新星电子公司

荣誉出品

小教授

XIAOJIAOSHOU



ISSN 1006-5032
07>
9 771006 503000
95

邮发代号/82—648 统一刊号/CN11—3505/TP 定价/4.50元